
掌机迷
POCKET GAMER
零售价5.80元
2006年11期 Vol.57
特别策划
六一专题 今天，你有游戏吗？
走进大自然 暗凌的牧场讲堂
「It's me,Mario!」马里奥的传奇一生
掌机新作大公开
最终幻想7 核心危机
口袋妖怪 钻石/珍珠
最终幻想3
赛尔达传说 幻影沙漏
合金装备·索利德 OPS
大金刚 摇摆之王2
怪物猎人便携版
超详攻略第二弹
炼狱2 彻底大攻略
超绝攻略 打造全国No.1
新超级马里奥兄弟
全金币收集全隐藏路线完美详细攻略
电子天下
ISSN 1672-8866
11>
9 771672 886049

# 口袋妖怪十周年白金纪念套装

口袋妖怪TV版主题歌集DVD♪♪♪
超白金歌集收藏

白金歌集满载
全世界的感动
TV版影像歌集
24曲+收录
同碟收录珍贵口袋歌集影像多部

珍贵DVD
加
独家秘卷




DVD豪华珍贵音乐歌集
10万字绝秘历史珍卷

从未公开过的独家资料/口袋妖怪诞生珍贵记录
口袋发展的幕后故事/口袋妖怪之父亲述历程
口袋妖怪轰动事件的背后秘密……10万字海量资料！




定价:15元

上市爆卖!!!
仅限邮购!!!

邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部 （请注明“口袋十年”）
邮编：100011 咨询电话：010-64472177 / 64472180 邮资免取




## 你是否会在第一时间购买IDSL

●会，压抑自己的欲望是很痛苦的。况且IDSL的货源充足且质量好，短期应该不会大幅降价。（蒋科南，20岁）

●不会，价格太贵，等稳定符合市场火能保证机器无问题后。（黄野）

●绝对会，因为手感外型都强于NDS，正好目前还没NDS，在加上是行货。（于湛，15岁）

●不会，因为IDSL一开始肯定会被炒得很高，而且也不清楚IDSL有没有“小问题”，过一段时间再做选择是最明智的。（严斯涛，20岁）

●价格最重要，IDS发售时的价格都让我不寒而栗了，希望别再有配套了。（郑亮）

●不会，虽说支持行货，不过价格压力不小，这样我会在第二时间抓紧购买。（徐泽炎，18岁）

●个人觉得没这个必要的，对国内大多数的玩家来说赶在第一时间花冤枉钱也没什么意义。（三栖人论坛，MAXの希望）

●不会，因为IDSL刚出时价格应该会比较高，一个初中生没那么多钱。（三栖人论坛，SOUL99）

●看价，gbm价格就很厚道idsl应该不会很贵吧。（三栖人论坛，cool009）

●不会，最近在攒钱买PSP，应该会等到能与水货价格压平时，而且出现插在DSL上不突出的烧录卡时再买吧。（三栖人论坛，十字键）

## 你对掌机上层出不穷的非官方软件有什么看法

●是一种多元化的表现，让玩家们有了更多的选择。（马豫龙，16岁）

●有利玩家的就是好软件。黑猫、白猫，抓到老鼠就是好猫。（张力高，16岁）

●丰富了玩家的选择，不过对于正规厂商是不小的冲击和压力，同样功能，在免费和付费间的选择非常明确。（徐泽炎，18岁）

●非官方软件比起官方的有更多的功能可以实现，而且还很小，个人是比较支持。（刘海滨，20岁）

●非常佩服非官方软件的作者们，凭着兴趣和热情做出了很多官方都没做出来的功能，方便了不少玩家。（王建新，22岁）

●我是正版的狂热者，自然不支持。但是如果是为了拓宽掌机市场，支持！（三栖人论坛，SunLuNan）

●虽然是非官方的软件，但也让掌机拥有了更多的功能，自然是好事。（三栖人论坛，Pablo）

●这些软件的操作有些烦琐，希望以后能出傻瓜版的。（三栖人论坛，三零四一）

●国内掌机玩家都是玩D，有了这些层出不穷的非官方软件，就能让掌机拥有更多功能，难道不是件好事么？（三栖人论坛，十字键）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

1、你对Touch Generations系列软件有什么看法？

2、你对PSP上推出的首款直读有什么看法，请说明原因。

你可以在回函卡上填写，也可以用来信方式或发到我们的论坛上，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，论坛地址：www.magiczone.cn

# 目录 CONTENTS




封面主题 /洛克人


当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元



**STAFF**

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功
出品人：黄昌星
主编：杨帆
责任编辑：李燮
编辑：雪人、暗凌、岚枫、翔武、剑纹
特约记者：张傲
美术编辑：刘振伟、徐申、方磊
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn



**邮购联系**

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

**广告联系**

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

**WEB**

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn


## 特别策划



## 超激报道



## 新作速报



## 软硬派

## 劲作社区



## 极上攻略



## 别致专栏



### 本刊声明



### 投稿须知

1、 请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、 来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、 投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、 来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、 凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

### 健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

# 『FFVII』中那段空白的时代现在将展现出来



# CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

超激报 Special 01

| PSP | SQUARE・ENIX | 发售日未定 |
|---|---|---|
| | A・RPG 人数未定/价格未定 | |
| 最终幻想VII 危机核心 | 容量未定 | |

以描述《最终幻想VII》的故事为轴心，在各种硬件平台上推出相关作品的计划就是“最终幻想7系列编集”，《最终幻想VII 危机核心》也是本系列编集的作品之一。继《最终幻想 少年归来》之后，各位玩家将再度看到那些熟悉的角色降临于PSP。《FFVII CC》描写的是《FFVII》剧情中最老那段故事，《FFVII》中那段空白的历史即将由此展现。

本作的人设仍然由野村哲也担任，而作为本作主角的则是上图中站在最前面的扎克，除此之外，拥有极高人气的克劳德和萨菲罗斯也将在本作中出现。虽然男性角色占的比例过重，但是这出由他们主演的偶像剧即将在FANS们的翘首期待中拉开序幕。

身为神罗公司的精英战士，同时也是克劳德的朋友，扎克在《FFVII》中一直是以已经逝去之人的身份出现在克劳德的回忆中。而本作则以扎克为中心来展开剧情，描写当时的背景、世界观和活跃在其中的各位角色。因此我们从扎克以及 和他并肩作战的新角色安杰鲁开始介绍。



面对巨大的野兽，扎克毫不畏惧的战斗，他所处的地方看起来很像是斗技场。

# 并肩作战的两位战士







## 神罗的年轻战士 Zack 扎克

战士是指身体被植入杰诺瓦细胞，照射星之力“魔恍”，从而得到强大力量的神罗公司私属部队士兵。由于照射魔恍是非常危险的事情，所以并非所有士兵都能成为战士，战士根据其实力分为三个等级。克劳德就不是战士，他属于普通士兵。







安杰鲁的身边飞舞着很多白色的羽毛，从他复杂的眼神判断，他的苦恼也许会是本作的重要要素。

扎克的搭档

# Angeal

安杰鲁




## 他们存在的意义

本作中初次登场的安杰鲁，并没有在描写《FFVII》六年前时代的《FFVII BC》中出现，那么从《FFVII BC》中的时代到《FFVII CC》这段时间中，到底发生了什么事情是很值得猜测的。安杰鲁与扎克的关系，以及两人之间故事的始末，都将是本作剧情的核心。

## 与克劳德一样的大剑

1ST指的是战士中最强的一个人才能拥有的称号，萨菲罗斯就曾经是最强的战士。

アンジール
1STになりたければ、夢を持つんだ

说起白色羽毛，大家马上就能联想到《FFVII AC》中的萨菲罗斯，虽然在《FFVII》中他最终被克劳德击倒，但是《FFVII AC》中萨菲罗斯戴着无数白色的羽毛，华丽地再次出现在克劳德面前。顺便说下，萨菲罗斯在《FFVII AC》中登场时的背景音乐是《单翼的天使》。






# 同伴以及作为敌人而出现的人



被称为英雄而受到崇敬的萨非罗斯也将在本作中登场，在游戏里有他与扎克战斗的情节。此外在《FFVII》中作为敌人，而在《FFVII BC》中作为同伴出现的曾也将在本作中登场。他们既不能说是敌人，也不能说是同伴，他们与扎克的命运有怎样的联系呢？

与扎克战斗的萨非罗斯，他有着什么不得不跟扎克战斗的理由吗？



## 对峙中的两人



冷静沉着的塔库斯成员

被称为英雄的战士

## Sephiroth 萨菲罗斯

萨菲罗斯是少数几个曾经获得过1ST称号的神罗战士之一，他使用形状独特的长剑和华丽的剑技，被当作英雄而受到崇敬。

## Tseng 曾

曾是塔库斯组织的一员，即使对上层组织给予的命令抱有疑问，也会坚决执行命令的优秀人物。





# 与安杰鲁的关系是？




萨菲罗斯身为战士是安杰鲁的前辈，不过看来他跟安杰鲁的关系很好。

召唤兽巴哈姆特并不是站在正义方，也不是邪恶方，它只是遵从召唤者的意志而进行战斗。巴哈姆特在《FFVII》中是可靠的同伴，而在《FFVII AC》中被召唤出来与克劳德等人进行战斗。

G这个字母在《FFVII DC》中具有特殊的含义，他是一位与魔恍都市地下活动的组织有着紧密联系的神罗战士，是特异的存在，关于他的详细资料现在仍然是未解之谜。




萨菲罗斯知道G计划的含义，这是神罗公司的重要计划之一吧。

## 被谜团包围的人

# ???

目前还无法判断他是谁，他跟《FFVII DC》的角色设计图中以及CG中的某个角色极为相似，从护甲等装备与扎克和萨菲罗斯相同的这一点来看，他可能也是战士。



# 最后是另一位青年

与克劳德一起站在下雪的边境之地，接下来会有他们共同战斗的场面吗？

ザックス
俺とクラウドがいれば、辺境の地は恐いものなし！

## 回忆中的场面出现在眼前




左边这辆货车上的场景，是在其他作品中多次描写过的名场面——被神罗的科学家宝条作为实验材料而监禁的扎克与克劳德一起逃离的场面。在此不久之后，无法逃避的悲惨命运正在等待着扎克。

## 令人怀念的地方陆续登场

《FFVII》中艾丽丝种花的教堂，坐在那里的人是扎克。

带有神罗公司徽记的火车，会是本作中的交通工具吗？

年轻的神罗士兵

## Cloud 克劳德

克劳德只是神罗所属私有部队的一般士兵，他梦想成为战士，虽然看起来年幼，但是坚毅的表情给人留下深刻的印象。




| NDS | NINTENDO | 2006年秋 |
| --- | --- | --- |
| | RPG | 人数未定/价格未定 |
| 口袋妖怪 珍珠/钻石 | | 对应无线通信 |

## 发售日初步确定

万众期待的《口袋妖怪 珍珠/钻石》的发售时间预定在今年秋季，价格仍然未定，虽然没有具体确定发售日是哪一天，不过这对各位口袋FANS来说已经是一个让人兴奋的好消息了。以最硬的钻石和最珍贵的珍珠来为本次的新作命名，表示了厂商将以系列的极致为目标来制作游戏的决心。

作为新作故事舞台的是真奥地区，主角住在真奥地区的双叶镇，游戏的目标有两个，一是收集真奥地区生活着的全部口袋妖怪来完成图鉴，二是培育自己的口袋妖怪以努力获得大赛的冠军。主角在旅程中会遇到很多与自己一样收集并培育口袋妖怪的训练师，还有更多事件等待着玩家的参与。与系列其他作品一样，主角使用精灵球来捕捉口袋妖怪，并让它们成为自己冒险的伙伴，真奥地区有很多系列作品中从未出现过的口袋妖怪生活着。

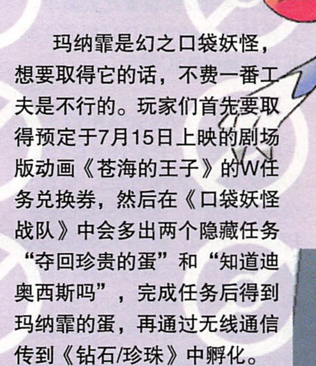
↑→游戏开始时可以从男女主角中选择一个，被选中的人将作为玩家的分身在真奥地区进行冒险，而未被选中的另一个人则会成为为主角提供帮助的人而登场。

←↑能够使用玛狃拉大概会让很多玩家觉得兴奋。

玛纳霏

玛狃拉

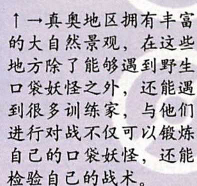
小卡比



玛纳霏是幻之口袋妖怪，想要取得它的话，不费一番工夫是不行的。玩家们首先要取得预定于7月15日上映的剧场版动画《苍海的王子》的W任务兑换券，然后在《口袋妖怪战队》中会多出两个隐藏任务“夺回珍贵的蛋”和“知道迪奥西斯吗”，完成任务后得到玛纳霏的蛋，再通过无线通信传到《钻石/珍珠》中孵化。

## 与前作联动

在游戏中满足一定条件后，就能与GBA版的《红/蓝宝石》、《火红/叶绿》、《绿宝石》各作进行联动，把游戏中培育的口袋妖怪带进NDS版的游戏中。





↑→真奥地区拥有丰富的大自然景观，在这些地方除了能够遇到野生口袋妖怪之外，还能遇到很多训练家，与他们进行对战不仅可以锻炼自己的口袋妖怪，还能检验自己的战术。

## 真奥地区大冒险









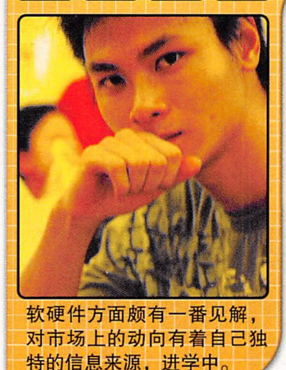




↑→从GOGO团手中夺回了玛纳霏的蛋，由于没有成功孵化的先例，因此博士建议把蛋送到真奥地区去孵化。



# NDSL使用烧录卡方法一览



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

NDSL要想玩烧录卡，目前有两种解决方案，首先就是应用颇为广泛的刷机，之前NDSL刷机不太成熟，刷机后不能调亮度，所以许多朋友都有些害怕刷机，然而随着FLASHME V7 LITE正式版的发布，NDSL刷机也完美解决了。如今用V7刷机不但可以实现免正版卡引导功能，也保留了亮度调节的功能，可谓实惠又好用，当然刷机还有一个问题没有解决，那就是老大难的待机问题，不过玩家可以通过改造NDSL来实现待机功能，只是这样要涉及到对NDSL本体的拆卸，所以不推荐玩家操作。

此外，NDSL玩烧录卡还有另一个选择，那就是购买专门的引导卡也就是PASSME，除了常见的PASSKEY2、SUPERPASS2等常规性PASSME设备外，目前在NDSL上面比较受欢迎的却是一些NDS真卡大小的引导卡，下面就给大家简单介绍一下目前市面上已经出现的或者已经发布了的相关产品。

1、PASSME2增强版，又称PASSME2-Z，该产品是由EWIN FLASH生产，秉承EWIN FLASH公司一贯优良的做工，PASSME2增强版在同类产品中做工堪称最佳，不过该卡却并非NDS真卡大小，而是比NDS真卡稍微长一点，可能用现在的眼光来看这一点稍有不足，然而PASSME2增强版的历史却要追溯到去年，不过彼时却是PASSME增强版的一代，那时候只支持NDS老版。随着NDS新版的出现，PASSME增强版的2代产品出现，这时就正式支持新版NDS/IDS了，NDSL发售后通过试验，PASSME2增强版也支持NDSL。PASSME2增强版是由NDS正版卡改造而成，所以它的销售要受厂家购进NDS正版卡的状况而定，倘若某段时间厂家没有进到NDS正版卡或者数量太少，那么PASSME2增强版就会供不应求，不过随着PASSME2-Z MINI的上市，PASSME2增强版将会遭受停产的命运。

可待机与否：可。

2、PASSME2-Z MINI：这是PASSME2增强版的进化版，其外观正式演变成NDS正版卡大小，所以PASSME2增强版也就停产了。PASSME2-Z MINI的外壳由PASSME2增强版的标准黑色改成了白色，不过首批PASSME2-Z MINI仍然是由正版卡改造而成，据说未来PASSME2-Z MINI将会直接用IC制造，那时候就可以批量生产，不必受到正版卡的限制。不过PASSME2-Z MINI和PASSME2增强版一样，在使用前都需要根据正版卡的类型来选择相应的文件进行设置。

可待机与否：可。

3、PASSCARD2：这是一款争议颇多的产品，作为全球首款NDS正版卡大小的引导卡，它在发布前就受到了广大玩家的关注，而电影卡官方也将其宣传得相当神奇，不过在发布后却出现尴尬的外壳做工问题，所以PASSCARD2上市不久后厂家就停产了。然而有一点是不可否认的，作为当时市面上惟一一款NDS正版卡大小的引导卡，PASSCARD2确实非常受玩家的欢迎，也可能是PASSCARD2出货量少，总之PASSCARD2在当时是卖疯了……PASSCARD2的设置比较简单，只需要一个SRAM.DAT的文件就可以支持M3\SC等卡。




可待机与否：可。

4、PASSCARD3：继PASSKEY、PASSKEY2、PASSCARD2系列产品后，电影卡公司又将推出一款PASSME设备：PASSCARD3，据称PASSCARD3是专门在日本定做的模具，而且由于采用了解码器设计，所以无需用正版卡改造，同时还可以实现完美的待机功能。PASSCARD3预定6月上市。

可待机与否：可。

5、MK4 MINI：这是NEO公司推出的最新产品，NDS正版卡大小，支持M3\NEO\SC等烧录卡，预定6月初上市。

可待机与否：未知。

6、MAX MEDIA LAUNCHER：这款产品是国外的DATEL公司推出的NDS正版卡大小的引导卡，这款产品做工不错，无需设置就可以使用，不过它的缺点就是不支持待机功能，这一点比较遗憾。

可待机与否：不可。

责编/雪人


认真地对待每一款游戏，是每次玩家应尽的责任。（林腾）
男，19，广东省普宁华侨中学高二九班，515300

# 六·一将至——PSP价格正上扬






江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

首先请允许我代表卖店商家向全国的小读者小玩家们道一声：儿童节快乐。要说起来再有几天就是高考了，这段时间大家的学业都特别的紧张，可以说电玩市场进入六月份就是淡季了，确切的说应该是黎明前的黑暗，有考试任务在身的玩家们集体消失，偶尔出现几个也是来预约的，均表示打算在考试结束后购机，我倒是希望他们能拿到预期的好成绩，引用一句特俗的广告语就叫：他好，我也好。日前有个业内的好朋友也琢磨着想下海了，他出道也不会比我晚多少，算个挺有名气的主儿，这家伙拿着几千块的月薪还不知足，蠢蠢欲动打算插上一脚，起初还信心满满的，我把进价给他一报，他再去瞧了瞧市场上的卖价，那个心呐，就开始拔凉拔凉的了。投资很大，收益却很小，还得承担一定的风险，这其中包括机器降价、突发质量问题、交易纠纷等等。这年头只有倒爷们是发了财的，您要是不倒腾二手机，新机赚死了也就几十块的利润，意思有，但真的不大，据说他资金已经到位了，祝我这位兄弟好运。

这段时间最热闹的主机非NDSL莫属，在短短的两周之内价格从1400一路走低，几乎每天都有行情变化，日前有人喊破了1300大关，现在已经到达了接近汇率定价的程度，而且还有继续走低的趋势。有一句话叫做计划赶不上变化，我不知道如今神游高层是不是应该坐下来开个会了，一个月前行货价格定在1400+的位置可以说是非常合适很有竞争力的，但现在已经是今非昔比，水货方面已经率先发出了挑战，如果说行货依然是按照预期价格发售的话，我不敢想前景会是怎样的情况。单就我们商家来说，对推广行货是非常有兴趣的，但如果发售价与水货的差距太大的话，信心受挫将是毫无疑问的，要知道说死说活都在于商家的一张嘴，只要是柜台里有的东西就是最好的，性价比最高的，商家无货的东西就是垃圾，不值得购买的。我想大家去购买PS2的时候应该深有感触吧，如果你要问什么型号最好，答案永远是商家有货的那个型号，无货的型号就算再好也会被说出N多问题，被贬的一文不值。所以，要赢得市场必须先赢得商家的心，而不是玩家，商界永恒的定律：有商家的地方就有市场。

不是笔者悲观，对于PSP2.5系统的破解，我已经彻底绝望了，总有玩家兴奋不已的打电话问我：听说2.5破解了？我真的哭也不是笑也不是，是否真的破了，很简单可以证明，上网看看别人是怎么说的，如果大家都说自己的机器降级成功了，那就是真的。还总有那么些个好事者就喜欢搞点花样出来哗众取宠，把所谓的降级教程都放出来了，每一个步骤都讲的头头是道，越来越像真的。说实际的就因为系统破解止步2.0PSP是越来越难卖了，1.5机器已经疯涨到了2400+的程度，而且还一机难求，现在市面上绝大多数的1.5机器都是翻新机。托涨价的福，二手机交易行情也是日渐走高，只要手上有货随便倒倒都能弄出不少钱来，玩家第一次享受到了机器升值的好处，玩了一年多的机器转手卖了不亏反赚，真新鲜啊。如果按照这个趋势发展下去，PSP在国内市场的路只会越走越窄，而此消彼涨的竞争对手受众多烧录厂商的支持，将会逐渐取代PSP的主流位置。买个盘，饭菜免费无限吃，没办法，我们的玩家只认这个理儿。

现在市场上除了PSP在往死里涨以外，还有个邪门的老玩意儿在发飚，那就是GBA，没错，就它，要说起来连SP都进入高亮时代了，这台视力杀手机居然还在市场上混迹，而且还混的有声有色。因为严重缺货GBA在市场上的价格是越抄越高，商家的标准收购价一路喊到了340元，倒爷们转手赚个20块发给下家，再加上一个组装外壳的成本，然后上架出售，大家自己算算要卖到什么价位吧，而且GBA停产多时，早期的机器液晶老化现象严重，如此的GBA还有性价比可言吗？每每有玩家前来咨询购买GBA我都是一句话：还不如买SP呢，您说是不是这个理儿？

责编/雪人

| | |
|---|---|
| PSP2.5豪华 | 1600 |
| PSP1.5豪华 | 2400 |
| NDS | 1050 |
| NDSL | 1300 |
| 小神游SP | 670 |
| 翻新SP | 520 |
| 翻新GBA | 390 |

## 《铁拳DR》试玩体验活动开幕

BANDAINAMCO预定在7月6日发售的PSP格斗游戏《铁拳 黑暗复苏》，于5月27在三所店铺举办了试玩体验会。这次试玩台展出的试玩版游戏和在E32006上参展的不同，语言是日版的。试玩台参展的机器上都装着PSP用的增强方向键手感的周边。在这之前《街霸ZERO3↑↑》也曾送过类似的特典，通过两面胶粘在PSP的十字键上，可以增强按键时的手感，使用过的人说加上这个后手感确实有改善。据说这次《铁拳》也将以这个作为特典。BANDAINAMCO透露在下个月中旬可能会在全日本店铺举办试玩活动。




## iRiver新型携带网络游戏机再次亮相

韩国著名便携娱乐机器厂商iRiver，不久前公布了最新型网络掌机。这款掌机根据之前的iRiver G10改进，市场定位在韩国本土和美国地区。这款机器机能非常强劲，遥遥领先于NDS或PSP。它的操作系统采用了WinCE 5.0；屏幕使用了4英寸WVGA（800×480），最高26万像素；支持MPEG4、H.264、WMV9、DivX视频格式；支持播放MP3、WMA、AC3格式的音频文件；采用Nand Flash作为存储器，存储容量高达6GB。并且包括麦克风、USB 2.0、Mini SD卡槽等众多接口。它的游戏则同时对应WiBro和Wifi网络。



| | |
|---|---|
| 支持无线协议 | WiBro，WI-FI |
| 屏幕 | 4英寸TFT屏幕 |
| 屏幕分辨率 | WVGA格式（800×480像素） |
| 支持视频格式 | MPEG4（N/SP）、H.264、WMV9、DivX |
| 支持音频格式 | MP3、WMA、AC3 |
| 容量 | 6GB 存储芯片（Nand FLASH） |
| 连接规格 | 主机1.1，客户机 2.0（USB） |
| 接口 | USB、3.5mm耳机、内建麦克、MINI-SD接口 |
| 功能 | 媒体播放，文本浏览，图片浏览，文件管理，设备管理，下载管理 |
| 周边附件 | 额外电池包，DMB电视接收，导航包 |



# NDSL震动包价格确定

NDSL的震动包目前可以在日本任天堂在线网站定购了。日本的NDS玩家可以享受到震动游戏的乐趣，并且不用为使用以前的震动包突出的1厘米而不爽了。

当今天一月份NDSL在日本宣布时，就有传言说任天堂要推出新的震动包，所以现在震动包摆上了货架，并没有让人感到意外。任天堂公布了这个震动包所支持的NDS游戏，分别是：《马里奥和路易RPG2》、《银河战士 弹珠台》、《瞬感ZUMA》、《银河战士 猎人》。支持的未来NDS游戏包括《马里奥篮球3对3》、《星际火狐DS》、《Magnetica》等。这款NDSL震动包售价1200日元。




# 新超级马里奥兄弟首周销量近百万

↑运用了3D绘图的作品，马里奥的动作比起以前要丰富的多。巨大化的能力，以及龟壳马里奥都是本作中新加入的。《马里奥》系列作品在日本和国外都有非常大的影响力。

5月25日发售的NDS游戏《新超级马里奥兄弟》，在发售4天后达到了89万套的销量。

《新超级马里奥兄弟》是任天堂推出的3D构图2D玩法的游戏。这是继SFC版的《马里奥世界》系列后，这几年来第一个2D玩法的《马里奥》，游戏中继承了不少FC版中的设定，例如跳旗杆等；同时还加入了不少新要素、新技能，特别是还加入了在《马里奥64DS》中大受好评的迷你游戏，而且还支持多人联机。

游戏的美版先于日版10天发售，虽然目前还不知道销量，但从各大知名游戏网站给出的评价，以及购买到此游戏玩家的评价来看，本作的销量也不会低。而在日本，发售当天就有了48万套的惊人销量，截止到该周末5月28日，这款游戏的销量已经达到了89万套，销量过百万是毫无悬念的。

# Touch Generations系列再创佳绩

NDS发售不久后，任天堂就公布了以《任天狗》为代表的一系列突出触摸玩法的异质游戏，这个系列就是Touch Generations。这个系列中的作品包括《乐引字典》、《锻炼大脑的DS训练》、《旅行指南会话手册》、《料理指导》、《俄罗斯方块DS》等。目前这个系列取得了辉煌的成绩，总共5款游戏销量超过100万，其中两款超过200万，而4月底推出的《俄罗斯方块DS》目前销量也已经突破50万。完全可以说是Touch Generations系列把NDS指引向成功。

モーツァルトの曲はどれ？

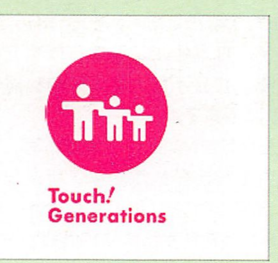


30 パス
1 フィガロの結婚
2 エリーゼのために
3 運命
4 四季

図の赤い部分は豚肉の名称として何と言う？
30 パス
1 ロース
2 ヒレ
3 バラ
4 モモ

最近任天堂又公布了Touch Generations系列的一款新作，名称为《日本常识力审定协会监修 常识训练DS》。这款游戏的内容是考验玩家日常生活中的各种常识，游戏总共收录了2000个常识问题。内容轻松快乐，老少皆宜。比如，莫扎特的作品是哪个？红色部位是猪的什么肉？

"Touch Generations"的含义？Generation指一代人，"Generation"的复数则指包括爷爷、爸爸、孩子三代人。而Touch既指几代人都能触摸游戏，也有互相沟通的意思。




←Touch Generations的标志，意味着这些软件是适合各年龄层的。

# 动物之森博物馆开幕

LAPNET公司以任天堂发售的NDS情感交流类游戏《欢迎来到 动物之森》为主题，于5月23日到6月4日举办了"欢迎来到动物之森博物馆"。

在开幕当天，会场就聚集了很多人。为了避免混乱，以30分钟内30人的数量入场。会场中摆设了各种和《动物之森》相关的绘画、模型、以及各种周边等，这些展品再现了游戏中的一些道具等，会场内还在不停的播放《动物之森》中的音乐，使玩过游戏的参观者感觉非常具有亲切感。

此外，通过DS下载来提供的"从村长那里来的礼物"，在这次的会场中再次提供下载服务，多数的参观者都手持DS前来，并且很多素不相识的玩家还一起进行通信交流，会场内的气氛十分融洽。而且据举办方的负责人说，在这次前来参观的人中，有不同年龄层的玩家，都是非常喜欢《动物之森》这个游戏，而且还表示这次的展会非常成功，以后如果有机会还会在举办类似的展会。



●NDS首款光枪游戏公布

近日，一个法国的游戏公司 Dream On Studio公布了NDS上首款的光枪游戏《Dead'n Furious》，该游戏风格和《死亡之屋》类似，都是用枪打僵尸的，操作方式是用触笔点击，画面也比较好。游戏预定的发售日是2006年11月。




●《FF3》发售日售价公布

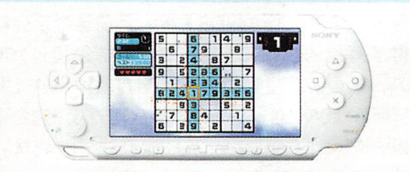
NDS上备受瞩目的的RPG大作《最终幻想3》的发售日和价格在近日公布，本作是复刻FC版的原作，并且在FC版的基础上做了很大改变。本作的发售日定在8月24日，售价是5980日元。



●PSP 2.71版系统更新，并提供试玩游戏下载

2.7版系统软件加入试玩版下载功能。近日PSP系统软件更新至2.71版本，该版本在原有基础上做了一些强化，从原来必须通过PC下载存储到MSD中，改为可以直接利用PSP下载功能下载到MSD中，比原来减少了条件限制，操作更加简单。

同时，本次还推出了第2款可供下载的试玩版游戏《数独》，同时《LOCOROCO》的下载页面也更新了。SCE官方表示，从4月25日开放下载以来，《LOCOROCO》的下载次数超过了95000次，玩家对这个下载服务也非常满意。



# PG汉化资讯站

## 《双重记忆》简繁汉化补丁发布

《双重记忆》又名Another Code，是一款推理冒险型的游戏。此游戏相当有创意，本作将活用NDS的独特机能，利用麦克风和触摸屏等去解决一个又一个的迷题，给玩家以不同以往文字类冒险游戏的全新感觉。

此游戏从4月份开始汉化，在小组成员LOG的辛苦翻译下，历经1个多月终于完成了。

——完成进度——

文本：100%

图片：暂未汉化

——制作人员——

破解：飞云

翻译：LOG

测试：Pluto

特别感谢:水瓶座，罗伊SD




## GBA-1502-热血物语汉化进行时！

目前，热血物语EX公布了内测汉化版的消息，距离正式版也指日可待了。

热血物语EX汉化团队名单（以目前实际参与工作为准）：

破解：空气

翻译：(千岛组)小塔、永远有多远

文本校对：(任天堂世界)鬼眼の狂

美工：水妖王子

游戏试玩：

鸣谢：(cGp汉化组)不知云、(cGp汉化组)小胖

当前汉化进度：

破解：●●●●●●●●●○　90%

翻译：●●●●●●●●●●　100%

校对：●○○○○○○○○○　10%

热血物语EX汉化版 内测版

制作组：Air Team

2006.06.03

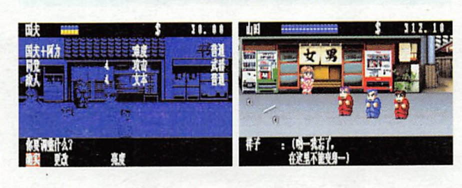
此rom为热血物语EX内部测试版。

正式版将会在内测结束后放出。

（内测时间约一星期左右…）

仅供内部交流，请勿外传！

www.oair.org



## NDS牧场物语 精灵驿站汉化版

经过一番努力之后，NDS《牧场物语 精灵驿站》汉化版的发布日期定在6月15日。为了继续汉化女孩半，正在招募翻译中。

策划统筹：张老批　罗伊SD

破解：张老批

翻译：死神迪奥　罗伊SD　GUYKING 爱罗武勇 轩辕浩然

文本校对：死神迪奥　罗伊SD 张老批　GUYKING

美工：暂缺（没开始）

游戏试玩：死神迪奥　罗伊SD　GUYKING

鸣谢：(TGB汉化组)火舞烈、(TGB汉化组)YEYEZE

宣传：罗伊SD

当前汉化进度：

破解：●●●●●●●●●○90%

翻译：●●●●●●●●●●100%

校对：●●●●●○○○○○50%

美工：○○○○○○○○○○0%

CHINESE BY NDSBBS&MOBILE TEAM



# 游戏品质 GAME REVIEW

**掌机游戏铁板阵**

作品

## X-MEN



| | |
|---|---|
| 机种 | NDS |
| 版本 | 美版 |
| 厂商 | Activision |
| 类型 | ACT |
| 发售日 | 2006.05.16 |

## 快乐足球




| | |
|---|---|
| 机种 | GBA |
| 版本 | 日版 |
| 厂商 | 任天堂 |
| 类型 | SLG |
| 发售日 | 2006.05.19 |

## 批评家

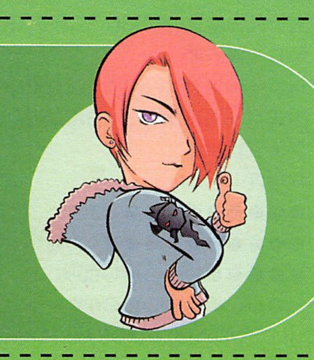
### 剑纹



**X-MEN：** 游戏版跟着电影的第三部发售了，作为电影改编游戏，这款游戏素质并不高。游戏画面让人失望，3D人物模糊不清，背景采用2D画面，但是也非常单调。这样游戏的桢数还不高。游戏利用了触摸屏，但是角色攻击居然使用触摸点击实现，让人不能理解。

**快乐足球：** 《欢乐足球》是足球经理类游戏，但是游戏玩法非常简单，基本就是选择战术、比赛、赛后训练。但是游戏非常有趣，也很有深度，尤其是训练球队部分，极具战略性。而初看简陋的画面，其实动作刻画颇具想象力。这款游戏值得推荐！

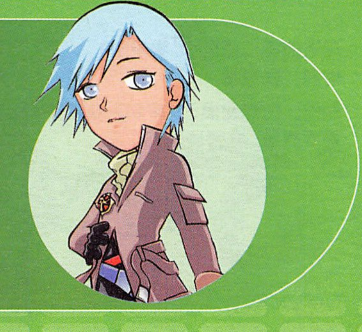
### 翔武



**X-MEN：** 随着电影档期的到来，各平台的作品也都相继推出，NDS版算做的比较失败的了。可以说这款游戏是为了触摸而触摸，就连攻击敌人的方式都要用点击，难道游戏的制作者不觉得这样攻击非常别扭吗？而且这款游戏的画面也不好，很让人失望

**快乐足球：** 除了GBA《创造球会》和《足球经理》，在掌机上足球经营类游戏真是太少了。和前两者相比，本作玩起来比较轻松，而且比较简单，很照顾新手。游戏的画面风格看起来不大气，但游戏的要素还是非常丰富的，耐玩性也不错，值得推荐。

### 岚枫



**X-MEN：** 一款完全利用DS触摸屏的作品，配合电影大片制作的游戏也是层出不穷。但是这游戏制作水准是不是也得有点低限啊。粗糙的画面、惨不忍睹的流畅度、再加上无比另类的操作方法，就构成了本作。对电影原著感兴趣的玩家可以试试。

**快乐足球：** 当年SEGA在GBA上制作的《创造球会》打开了掌机平台足球经营类游戏的先河。而如今由任天堂亲自开发的本作再次向玩家展示了足球的魅力。虽然GBA平台无法营造一个非常华丽的画面，但是耐玩的系统以及丰富的要素还是非常值得一玩的。



有时候耐心真的很重要，DSL刚开始时价格之高，就像绚丽的肥皂泡，但破了也就破了，相信当IDSL发售后，这个肥皂泡才会尘埃落定。（顾雪洋）男，18，安徽省芜湖市第一中学高三3班，241000

## 战地指挥官

机种：PSP
版本：美版
厂商：SOE
类型：SLG
发售日：2006.05.23

《高级战争》似的战棋战略游戏，和高战不同的是本作采用了真实画风的作战单位，画面是全3D的。整体画面也不错，菜单设置合理，游戏音效也很棒。游戏的读盘速度很快。系统方面没有太新鲜的要素，对于高战爱好者，也许并不能得到太多乐趣。

本作和《高级战争》非常类似，游戏的画面非常不错，所有场景、战斗单位都是3D的，给人感觉很华丽。游戏的音效也非常出色，特别是炮击等音效，给人感觉很有魄力。游戏在通过一周目后基本没有什么要素，这点比起《高级战争》差远了。

又是一款战争类游戏，借助PSP的强大机能本作拥有着素质不错的画面，所有场景都是由3D构成的，看起来相当的魄力。但是系统中规中矩，没有太多的亮点。游戏细节部分也有待提高，只推荐给那些对战争游戏情有独衷的玩家。

## 大战略DS




机种：NDS
版本：日版
厂商：元气
类型：SLG
发售日：2006.05.25

对于这种延续了数代的作品，已经无需担心游戏品质。游戏的系统已经进化得非常成熟，利用NDS的双屏，各作战单位的数据显示更加直观。NDS版的系统比正统作品简化了不少，更适合掌机操作，而对于《大战略》的新玩家也无疑是件好事。

《大战略》这个招牌已经挂了很多年，到现在还有很多FANS追捧，本作作为NDS上第一作《大战略》给人的整体感觉还是很不错的，巧妙地利用了NDS的双屏功能。游戏仍然保持了传统的风格，不过从地图的画面看，有点《高级战争》的影子。

作为一个老牌的经典作品，《大战略》系列在世界范围内都有着众多的游戏FANS，而如今掌机平台机能的提升也使得游戏越发的多元化。本作移植到DS主机上后，系统做出了一些改良和简化，增加了一些利用到DS主机特性的元素。

## DQ&FF 富有街



机种：PSP
版本：日版
厂商：SQUARE ENIX
类型：TAB
发售日：2006.05.25

游戏采用了大富翁似的游戏系统——掷骰子走格，然后买卖地皮、空地改建之类的操作，这种系统相信大家都很熟悉了。所以，这个游戏最大的亮点就是游戏角色，像FF的克劳德、DQ的艾莉娜等等。真喜欢这些角色的玩家应该能获得更多的乐趣。

挂着《DQ》和《FF》知名的小品游戏，之前在PS2上推出过，不过评价不是很好。本作仍然继承了PS2版的风格，游戏玩起来略感单调，不过主要卖点还是收录的人物，如果不是《DQ》或《FF》的FANS，玩起来也没什么感觉。

国人最早接触的此类游戏还是在国内PC游戏圈中非常有名的《大富翁》系列，这个由SE制作的FF&DQ版“大富翁游戏”的出场阵容还真是奢华，甚至连FF12的角色都有登场，不过系统玩法仍然比较俗套，没有给人太多的惊喜。

## TOUCH PANIC



机种：NDS
版本：日版
厂商：任天堂
类型：PUZ
发售日：2006.05.25

这是一款小品游戏。玩法是使用触摸笔转动不同滚动路线的平板，让球在平板路线上滚动到指定目标处。由于需要掌握路线，而球本身玩家不能控制，所以考虑平板的移动位置很费脑子。游戏画面简陋，玩法比较单调，对于这种游戏倒是没什么。

本作是一款轻松的益智类游戏，游戏的玩法很传统，有点像《接水管》。游戏主要考验玩家的思考能力和应变能力，脑子中提前想好路线是非常重要的。游戏在画面和音乐方面没有出彩的地方，不过只要有毅力，还是非常耐玩的。

DS真是一部为PUZ类游戏所设计的主机，其平台上几乎囊括了所有不同时期在市面上所流行的PUZ游戏。本作是一款全新的原创游戏，规则与操作都非常简单。玩家只需要用触笔在屏幕上改变方块的位置使球的滚动轨迹变化就可以了。

尽管手上机器越来越多，游戏越来越多，可兴趣越来越小，时间越来越少，郁闷啊！（俞梦）
男，18，江苏省苏州新城花园23-502，218000




我们以专业的名义起誓
游戏 是值得评论进驻的阵地
评论 是扶植游戏发展的根基

**定价:12元　全彩色**

「狂野历险」十周年精选音乐

《狂野历险》完全汇编音乐集
WILD ARMS Complete Tracks
游戏批评

初夏 领悟游戏的温暖
批评 展现多彩的世界

# 夏季号
# 6月 10日

- 第一特辑 · 破解E3的密码：全面分析相隔十年的新主机宣传大战，彻底发掘E3展背后的隐性信息
- 第二特辑 · 《合金装备》的燃烧岁月：对将要迎来二十周岁的《MGS》系列进行完全回顾，感受亦幻亦真的历史情结
- 第三特辑 · 手柄之魂：手柄的历史就是电子游戏的历史，在操作界面的巨大变革中感受时代的飞跃
- 专题 · 《最终幻想Ⅻ》座谈会 / 开发公司与游戏 / 《狂野历险》历史回顾
- 焦点软件批评：怪物猎人2、战国无双2、信长的野望 · 革新、幻想水浒传5、魔界战记DISGAEA2、机动战士高达CⅡ MAX U.C.、大神、九十九夜、银河战士 · 猎人、王女联盟
- 游戏伟人：日本史上第一位明星游戏设计师

邮购请注明“游戏批评 夏季版” 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011
联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取





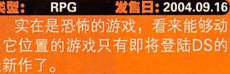


DS超级大作《新超级马里奥兄弟》终于发售了，并且一举闯入排行榜的前20名。可见本作的影响力还是非常大的。本期杂志为读者献上了本作超强攻略，希望大家能够喜欢。



## 1位 口袋妖怪・绿宝石

厂商：NINTENDO 机种：GBA
类型：RPG 发售日：2004.09.16



实在是恐怖的游戏，看来能够动摇它位置的游戏只有即将登陆DS的最新作了。



当期 3967/累计40823



## 2位 黄金太阳・被开启的封印

厂商：NINTENDO 机种：RPG
类型：GBA 发售日：2001.10.26

掌机上最优秀的RPG游戏之一，它的出现彻底改变了人们对掌机RPG画面的概念！



当期2817/累计25753



## 3位 恶魔城・晓月圆舞曲

厂商：NINTENDO 机种：GBA
类型：RPG 发售日：2002.06.28



爽快的战斗感和众多可挖掘的要素一直是玩家津津乐道的话题。



当期2211/累计23817



## 4位 超级机器人大战OG2

厂商：BANPRESTO 机种：GBA
类型：SLG 发售日：2005.02.03

近期掌机市场眼镜厂推出机战新作的频率似乎慢了下来，期望下一作又是一款精品！



当期1965/累计20864

## 5位 黄金太阳・失落的时代

厂商：KONAMI 机种：GBA
类型：ACT 发售日：2003.05.08

本期《黄金太阳2》的名次有所滑落，但仍然保持在五甲之中，希望能有新游戏闯入前五。





当期1924/累计24429

| 排名 | 游戏 | 厂商 机种 类型 | 当期 | 累计 |
|---|---|---|---|---|
| 6位 | 口袋妖怪・火红 | NINTENDO GBA RPG | 1784 | 18528 |
| 7位 | 口袋妖怪・蓝宝石 | NINTENDO GBA RPG | 1698 | 16288 |
| 8位 | 口袋妖怪・红宝石 | NINTENDO GBA RPG | 1573 | 17323 |
| 9位 | 马里奥赛车DS | NINTENDO NDS RAC | 1473 | 17902 |
| 10位 | 口袋妖怪・叶绿 | NINTENDO GBA RPG | 1471 | 18799 |
| 11位 | 牧场物语・矿石镇的伙伴们 | MMV GBA RPG | 1420 | 12601 |
| 12位 | 恶魔城・苍月的十字架 | KONAMI NDS ACT | 1249 | 13283 |
| 13位 | 超级机器人大战J | BANPRESTO GBA SLG | 1231 | 14924 |
| 14位 | 火炎纹章・圣魔光石 | NINTENDO GBA SLG | 1104 | 12094 |
| 15位 | 动物之森 DS | NINTENDO NDS SLG | 1097 | 5809 |
| 16位 | 火炎纹章・烈火之剑 | NINTENDO GBA SLG | 1095 | 10356 |
| 17位 | 马里奥赛车 | NINTENDO GBA RAC | 1012 | 9423 |
| 18位 NEW | 新超级马里奥兄弟 | NINTENDO NDS ACT | 991 | 991 |
| 19位 | 洛克人ZERO4 | CAPCOM GBA ACT | 957 | 19858 |
| 20位 | 逆转裁判3 | CAPCOM GBA AVG | 901 | 8626 |

## 类型游戏TOP3

| | ACT游戏 | RPG游戏 | RAC游戏 | SLG游戏 | FTG游戏 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1位 | 恶魔城 晓月圆舞曲<br>厂商 KONAMI<br>机种 GBA | 口袋妖怪 绿宝石<br>厂商 NINTENDO<br>机种 GBA | 马里奥赛车 DS<br>厂商 NINTENDO<br>机种 NDS | 超级机器人大战 OG2<br>厂商 BANPRESTO<br>机种 GBA | 格斗之王 EX2<br>厂商 SNKPLAYMORE<br>机种 GBA |
| 2位 | 恶魔城 苍月的十字架<br>厂商 KONAMI<br>机种 NDS | 黄金太阳 被开启的封印<br>厂商 NINTENDO<br>机种 GBA | 马里奥赛车<br>厂商 NINTENDO<br>机种 GBA | 超级机器人大战J<br>厂商 BANPRESTO<br>机种 GBA | 街霸2X 复活<br>厂商 CAPCOM<br>机种 GBA |
| 3位 | 新超级 马里奥兄弟<br>厂商 NINTENDO<br>机种 NDS | 黄金太阳 失落的时代<br>厂商 NINTENDO<br>机种 GBA | 山脊赛车<br>厂商 NAMCO<br>机种 PSP | 火炎纹章 烈火之剑<br>厂商 NINTENDO<br>机种 GBA | 街霸 ZERO3 UP<br>厂商 CAPCOM<br>机种 GBA |




←和萨森的塞拉公主在洞穴中相遇，并和她一起讨伐敌人。

# FINAL FANTASY III

ファイナルファンタジーIII

| NDS | SQUARE ENIX | 2006.08.24 |
|---|---|---|
| | RPG 人数未定/价格未定 |  |
| 最终幻想3 | 容量未定 | |

《FF3》是首次复刻的，在上次的超激报中，为大家大体介绍了这部作品的一些相关信息。随着情报的进一步公开，故事开端、召唤兽、职业等都相继公布。在本期的新作速报中，将给大家一一介绍这些新公布的消息。

## 和FC版不同的剧情




↑原作中是4人一起掉入洞穴中，而在DS版中是鲁内斯一个人掉入洞穴。



## Luneth 鲁内斯

少年鲁内斯是四个主人公中的一人，被长老托帕巴养大。他的好奇心很强，而且有着一往直前的性格，而且对周围环境的适应能力很强。对自己说的话一向很负责，而且一旦说了就会不懈努力去做。在队伍中一向充当活跃气氛的人。

# 一切从这里开始

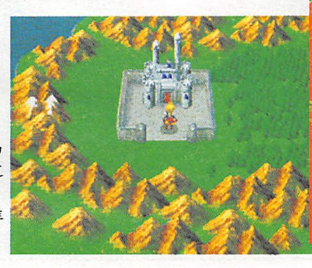



乌尔村附近有个小洞穴，这是通往祭坛的洞穴。风之水晶神殿受到大地震的影响，沉入了地下。而在地下居住着很多魔物，在FC版中，几个主角打败风之水晶前的怪兽后，被风之水晶赋予了称号，踏上了拯救世界的旅程。

↑这位少女也是四位主角之一，在寻找飞空艇的时候遇到了她。

## 四位勇者再次受到光的引导

→由于受到魔物的诅咒，城中所有人都变成了透明。四位主角下决心帮助他们。



→和FC版的画面相比，经过画面强化后，萨森城更加雄伟。





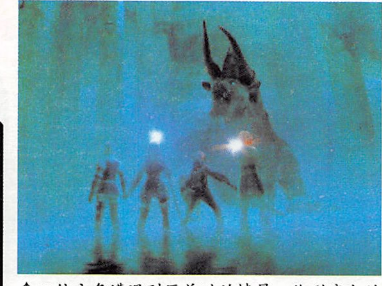

## 萨森城

以萨森王家命名的城堡，特点是高耸的双塔。初次来到萨森城的鲁内斯一行人，发现城中的居民都变成了像幽灵一样的透明人。

# 高质量CG影像



利用NDS的机能，在游戏前和游戏中都加入了高质量的CG影像，在剧情方面增加了表现力。在影像中，四为主角正如插画里描述的那样，分别以战士、黑魔道师、白魔道师和赤魔道师的样子登场。



↑四位主角遭遇到巨兽时的情景，体型庞大的巨兽气势逼人。

# 围绕水晶展开的冒险

召唤兽是在《FF3》中首次出现的，是《FF》系列中一个深受好评的系统，并且沿用至今。而在系列众多召唤兽中，即有像陆行鸟等原创的召唤兽，又有奥丁等从神话而来或根据其他故事改编的。在FC版中共有8个召唤兽，不知道在DS版中会不会出现新的。

# 炎之精灵 伊夫里特

伊夫里特是来源于神话中的。在《FF》的世界中，伊夫里特是著名的召唤兽，几乎没几个《FF》玩家不知道伊夫里特。FC版《FF3》中的伊夫里特作为四级召唤魔法出现，是个非常实用的召唤魔法。



↑陆行鸟是一种体型巨大的鸟类，被人们饲养，是大陆主要的交通工具。

↑飞空艇作为FF中另一个主要的交通工具，在本作中会有惊人的表现。



←从陆行鸟羽毛的质感和人物头发的质感可以看出CG制作的非常用心。

在《FF3》中，可以使用召唤魔法的一共有3个职业，分别是幻术师、魔界幻士、贤者。魔界幻士和贤者使用的是正规的召唤魔法，而幻术师是把召唤魔法随即变为特殊的黑白魔法。







↑伊夫里特使用出他的必杀技——地狱火焰。在使用召唤兽后都会出现魔法特写。

## 战士

《FF》中的基本职业，精通武器使用的战斗专家，由于在指令栏中取消了“逃跑”这个指令，所以加入了FC版中没有的新技能指令——逼近，作用是增加自己攻击力，减少自己防御力。

## 白魔道师

恢复系的基本职业，是使用白魔法的专家。可以给同伴恢复HP和解除异常状态，后期还能学到协助作战的辅助魔法，以及攻击魔法。白魔道师在《FF3》中是标准的“后列职业”。




←使用「逼近」这个指令后，角色向前迈了一步，离敌人更近了。

→治疗术是白魔道士的招牌技能。

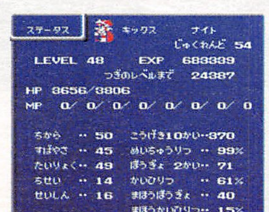



## 盗贼

→实用偷盗技能可以方便地得到敌人身上的物品。

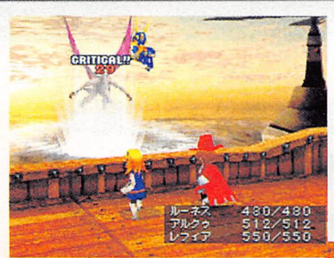
**以匕首为武器，以偷盗、逃跑为特技的职业。盗贼拥有较高的闪避率，特技偷盗可以偷取敌人身上所带的物品，而百分之百逃跑的技能（BOSS和特殊敌人除外）可以使队伍退出不利的战局，非常实用。**

## 转职系统的特点




在《FF3》中共有22个职业，要通过消耗一定的点数来转职，而消耗的点数其实是受熟练度影响的，如果熟练度大于所需点数时，转该职业就不会消耗点数。此外，在22个职业中分为两大派，一派是物理攻击派，另一派是魔法派。当要从其中一派的一种职业转向另外一派的职业时，所需的点数会加倍。例如，从忍者转为贤者需要120点。






以龙为仆人的传说中的骑士，拥有引以为傲的跳跃力。龙骑士的代表技能指令就是跳跃，跳上天空后，下回合利用从空中急速下降的力量给敌人以重创。在落下之前，敌人的任何攻击对龙骑士都是无效的。

# 龙骑士

↑使用跳跃攻击的时机是最重要的，一定要把握好。

## 驰骋在天空的骑士




→龙骑士发动跳跃时的特写。

### 每个角色拥有各自的职业造型

在FC的《FF3》中，由于四位主角没有各自的设定，在转职后的造型都是相同的，只能用颜色来区分。而DS版的《FF3》中，每个主角都有了自己的造型和设定，转为相同职业的造型都是不一样的。



**阿尔库（白魔道师）**

←阿尔库的造型是头戴帽子，手持法杖。

**蕾菲亚（白魔道师）**



→蕾菲亚的造型是帽子放下来的。

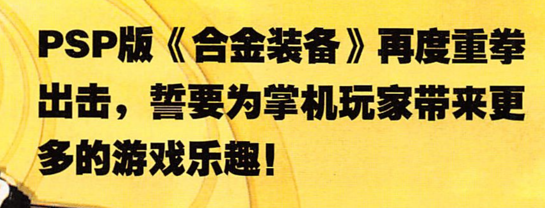
# 另外两个登场职业

除了之前介绍的4个职业，这次还公布了学者和骑士。学者以书为武器，拥有“探知”技能，可以获知敌人的HP、弱点等情况。骑士是战士的高级职业，拥有更高的攻击力，可以穿重装备，技能是在队友濒死时替队友挡下敌人的物理攻击，是个可靠的家伙。




→学者在FC版中可以说是最不中用的职业，不知道这次会不会有惊人的表现。

↑比起战士更加“坚固”，并且拥有“我身为盾”的大无畏精神。



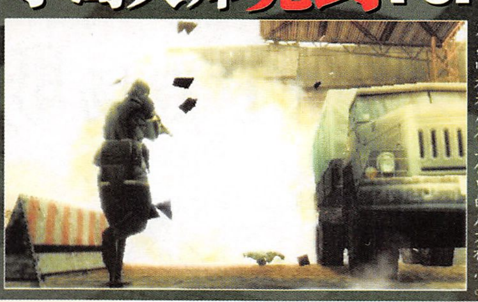
**PSP版《合金装备》再度重拳出击，誓要为掌机玩家带来更多的游戏乐趣！**

| PSP | KONAMI | 2006年冬 |
|---|---|---|
| | ACT | 人数未定/价格未定 |
| 合金装备 索利德OPS | | 推荐年龄未定 |

# METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

## 万众瞩目 小岛大师亮剑PSP!

对于《合金装备》系列的玩家来说，本次将于冬季在PSP主机上发售的《合金装备》的新作应该可以说是他们的福音了。从整体上看，这次公布的新作大致上继承了该系列固有的世界观和操作感。在游戏时，玩家依然要像以往一样在敌丛中隐身潜行，依靠敏捷的身手和聪慧的头脑来逐一完成游戏中的任务。当然，在保持了该系列特有的游戏性和操作性的基础上，本作还特别加入了一些专门为PSP版而设定的丰富多彩的要素。



←本作没有采用系列惯用的俯视视角，而是采用在三代中的后方视点。

## STORY



↑游戏中的主要故事情节仍然将会围绕着斯内克来展开。

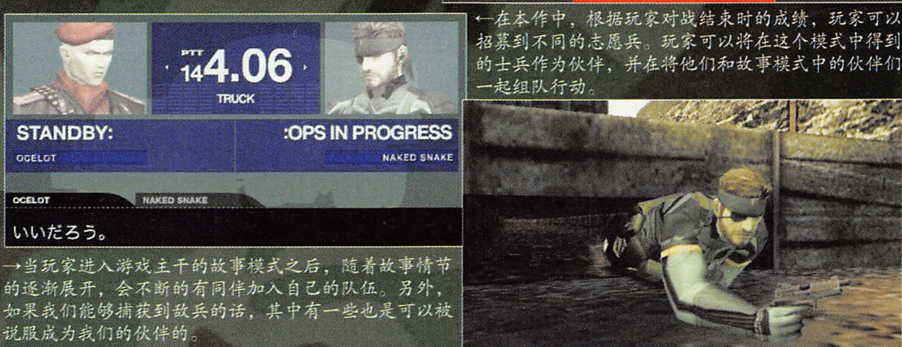
在上次的战斗结束了6年以后，已经完全推出狐狸部队的斯内克被卷入了某个国家的军事政变之中，并且因此被投入了某个在南美从来没有见过的东欧军事设施的监狱之中。在这所监狱中，斯内克得知这次军事叛乱的领导组织的名字竟然是狐狸部队，这究竟是怎么回事呢？在这几年中，这个组织的内部究竟发生了什么事情呢？与此同时，西方政府误以为斯内克就是这次叛乱的首领，于是向他发出了追捕令。身处敌营又陷入孤立无援状态的斯内克现在只剩下一条保命之路了，那就是去寻找那些曾经的伙伴们，找出事情的真相。

# 在同伴们的手中掌握着战斗的关键

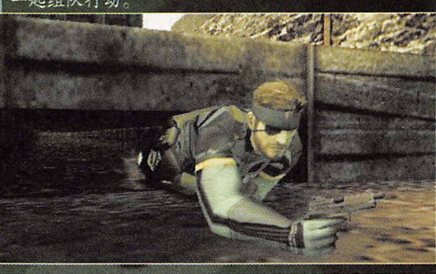
在本作中，玩家可以随着游戏故事情节的发展召集自己的伙伴。除此之外，玩家还可以通过其他不同的方法来寻找到更多的伙伴来和自己并肩战斗。这些同伴们分别拥有各不相同的战斗能力，如果把他们编组成战斗小队的话，就可以帮助玩家更好地进行游戏。从目前获得的资料来看，我们还不清楚具体应该如何使用这些同伴，唯一可以确定的一点就是有效发挥他们能力的关键就是行动部队的编组。




←在本作中，根据玩家对战结束时的成绩，玩家可以招募到不同的志愿兵。玩家可以将在这个模式中得到的士兵作为伙伴，并在将他们和故事模式中的伙伴们一起组队行动。




→当玩家进入游戏主干的故事模式之后，随着故事情节的逐渐展开，会不断的有同伴加入自己的队伍。另外，如果我们能够捕获到敌兵的话，其中有一些也是可以被说服成为我们的伙伴的。



## 通过无线通信来组建最强部队

利用无线通信机能连接城市中的联接点会有一个志愿兵成为玩家的伙伴，根据连接点的所在位置的不同，该同伴将拥有该场所特有能力。玩家还可以通过无线联机功能来和自己的朋友们交换来获得新的伙伴，相信经过一番取长补短之后，你的部队应该是攻无不克了吧！

# 带领自己的作战队伍来完成任务吧！

当玩家组成了自己的战斗部队之后，就可以带领他们来进行故事模式中的游戏了。当然，除了进行一般的游戏模式之外，玩家还可以带领他们来和自己的朋友们的部队进行对战游戏。由于在对战时自己部队中死去伙伴们是不能够复活的，所以玩家在游戏时可以体验到不亚于真实战场的紧张感。



## 部队战和单兵战交替进行

当进行部队作战的时候，玩家要活用自己手中的部队，争取给敌人以最大的打击。当单兵作战且同时遇到了多名敌兵时，玩家可以全力攻击其中的一名敌人，再把他作为肉盾来保护自己。这样一来敌人有所顾忌，玩家就可以比较从容地选择后面的作战方法了。

## 与伙伴们并肩战斗






| PSP | BANDAI | 2006.08.03 |
|---|---|---|
| | SLG | 1人用/价格未定 |
| SD高达G世纪P | | 容量未定 |






本作中收录的作品除了上次介绍的剧本作品外，还有漫画、小说，以及外传性质的作品。这期将给各位简单的介绍这些作品中登场的部分机体。

## 机动战士高达SEED ASTRAY

↑可以变成大剑的多功能背部装置。

## 零式飞翼高达 天使化

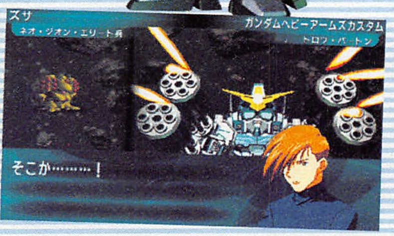
TV版《高达W》的续篇，描写的是TV版一年后的战争，仍然是以和平为主题。



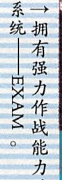
↑经典的零系统设定在游戏中重现。

## 新机动战记 高达W 无尽的华尔兹






←取消了手臂上的军刀装备，改为纯炮击型。



## 机动战士高达外传 蓝色命运

在SS登陆的3D动作游戏，描写一年战争末期的故事。主角是没有NT能力的勇。




→拥有强力作战能力的系统——EXAM。

# 机动战士高达F90




↑F90通过背部装置的变更可以拥有不同的作战能力。




描写《机动战士高达F91》之前故事的MSV作品，之后被漫画化。主角仍然是在《F91》中的西布克。

←以炮战为主的F90ⅡL。

# 机动战士高达 闪光的哈撒卫

故事发生在《逆袭的夏亚》之后，舰长布莱德的儿子哈撒卫成立反地球联邦政府的游击组织，最后以哈撒卫的死刑而宣告结束。

→搭载NT用浮游导弹的Ξ高达。




# 机动战士骷髅高达

故事在《F91》之后的一部漫画作品，主角是拥有NT的少年——托比亚。




←故事后期托比亚驾驶骷髅高达X3战斗。

# 高达前哨线

《Z高达》最终战结束后，以古利普斯战役为舞台的另一个故事。是一部以小说的形式发表的作品。

→拥有强大火力的EX—S高达。




# 机动战士高达Z-MSV






专为阿姆罗开发的Z高达PLUS A型。A是阿姆罗的名字简写。

# CCA-MSV

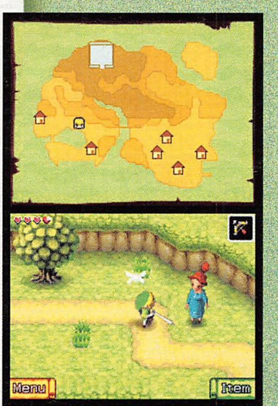
在小说版《逆袭的夏亚》中登场的夜莺。

→以ν高达为基础的强化型——Hi ν高达。



# THE LEGEND OF ZELDA® Phantom Hourglass

| NDS | 任天堂 | 发售日未定 |
| --- | --- | --- |
| | ARPG 人数未定/价格未定 | |
| 赛尔达传说 幻影沙漏 | | 容量未定 |

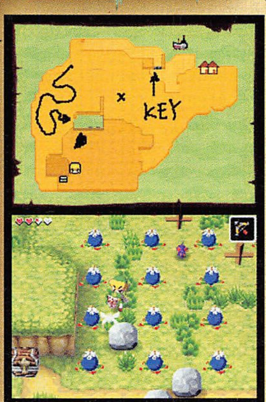



## 新旅程上的新冒险

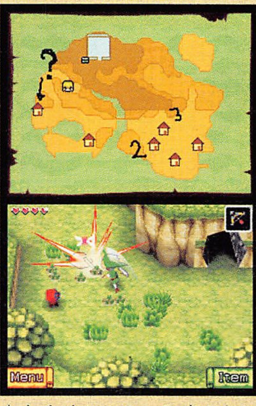
在《风之韵》的故事中，赛尔达公主被变成了一个女海贼，而在故事最后，林克和赛尔达公主以及他们的同伴在寻找着新大陆。本作故事发生在GC《风之韵》之后，整个海拉尔都被海啸吞没了。加农变成了石头，而林克和赛尔达公主不得不驾船出海。在冒险中他们遇到了麻烦，林克从船上掉入了海中，后来被冲上了一个小岛上，但和他的朋友们失去了联系，面对种种困难，林克展开了他新的冒险。

## ~卡通风格的3D画面~

作为承接NGC版故事的作品，这一作在画面上也继承了NGC版的卡通渲染风格。人物和场景都变成了3D化，但游戏的操作和玩法实际上还是2D的。在BOSS战的时候视角会略有变化，并且是双屏显示。




↑采用45度俯视的视角，看起来有立体感。



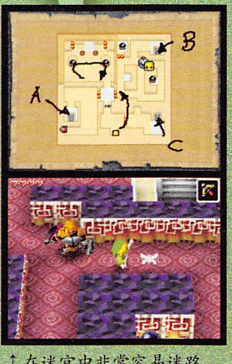

↑在看到敌人后，妖精变成红色，并且飞到敌人身边。

↓不知道BOSS从上屏落下来时会不会不方便判断。



# 首次出现的手动标记地图系统

相信很多玩家都看到了，在一般场景或迷宫中时，DS的上屏显示地图，而这个地图和以往迷宫不一样，有很多不规则的标记，并不是像原来获得指南针等道具后显示的样子。这其实就是本作中的新系统——手动标记。利用NDS的双屏和触摸屏的功能，在平时可以把地图调到下屏，用触笔在上面画上方便自己记忆的符号等，比起原来的地图系统，本作中的更加方便了。




↑在迷宫中非常容易迷路，手动标记十分方便。




↑上屏显示地图，林克现在的位置一目了然。




↑用笔在地图上标明船的航路。




↑船上装备了大炮，此外还有3个挡位，以便调整速度。

## 在大海中的航行

在《风之韵》中，要用风之指挥杖控制风向，使狮子王变的船在大海上航行。而在这一作公布的影像中，我们看到了靠蒸汽发动船。而且可以看出，这个船分为0、1、2三档，同时还装备了大炮，在影像中我们也看到了这一作有海战的设定。另外还可以用触笔在地图上标记出航路，方便在海上航行。



# 拿起手中的触笔 探询未知的世界

# Magical Vacation

## 五大行星连珠之时宇宙的命运将走向何方

| NDS | NINTENDO | 2006.06.22 |
| --- | --- | --- |
| | RPG | 1-6人/4800日元 |
| 魔法假日 五星连珠之时 | | 对应触笔 |



塔洛塔洛太阳系有五大行星，分别是火之星、木之星、风之星、水之星、土之星，每颗行星都拥有各自的文明。此外，在塔洛塔洛太阳系的一端还有另一颗行星——被称为魔法之星的柯沃玛卡星，它的文明以魔法为中心，从魔法学校毕业的魔法师们掌管着这颗星球上的政治和文化。本作在背景设定上没有沿袭前作，剧情方面也不是承接前作继续发展的，相信任天堂将为我们带来又一款优秀的原创RPG。

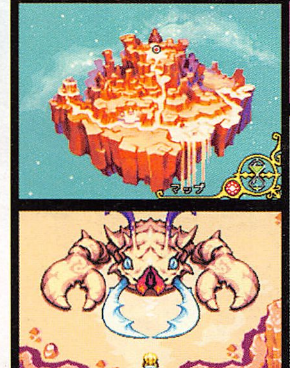
## 为了宇宙和平而战斗

某天，魔法学校的校长先生带来了不祥的消息，作为毕业生之一的吉恩・雷欧以宇宙为舞台，逐步将塔洛塔洛太阳系推向崩溃的边缘。为了阻止事态恶化，校长让吉恩・雷欧曾经的老师向宇宙出发……故事搬到了宇宙里，学校的交通工具也由前作的巴士变成了火箭，相当有趣哦。



↑本作的队伍里能有多少人参加战斗呢？






←五大行星各自呈现出不同的地貌，生活着各种种族。

# 每个人物对应各自属星



本作中的人物都具有自己对应的属星，作为男女主角的两个人对应光和暗，另外五位同班同学分别对应火、木、风、水、土。人物的属星决定了他们可以使用的魔法种类，光和暗魔法相互克制，另外五种魔法循环相克，战斗中属星之计的运转影响到人物的状态和魔法效果。本作不像前作中有着多达十几种的属性设定，希望在魔法设定上有着出彩之处。

游戏一开始选择主角时，能指定光或暗属星，能分别在白天和夜晚的战斗中占优势。人物的画风与以前一样，各位前作的FANS是不是会觉得很亲切呢？

卡费拉特

恰伊

# GITAROO MAN Lives!

| PSP | KOEI | 2006.06.08 |
|---|---|---|
| | RAG | 1-2人/4800日元 |
| 吉他少年 现场表演！ | 记忆卡容量未定 | |

## 传说中的吉他少年再次登场炫技！

DDR、节奏DJ等音乐游戏曾经风靡全世界，不过随着时间推移这些游戏都渐渐地没落了。后起的音乐游戏大多以另类新颖为卖点，而《吉他少年》就是新生代音乐游戏中的佼佼者。这款游戏采用节奏欢快的流行音乐和怪异的画风，结合新颖的按键玩法，使游戏个性突出。《吉他少年》的PS2版于2001年6月发售，获得了空前的好评。如今《吉他少年 现场表演！》即将登陆PSP，作为PS2版的增强版，增加了新曲和众多新要素，必将掀起新一轮音乐游戏狂潮。

## 用吉他恢复宇宙和平！

Single Play
VS play
Theater
Jukebox
Collection

←PSP版中新增的“唱片机”（JUKEBOX）模式。进入这个模式随时欣赏游戏中的歌曲。

U-1

Kirah

Puma

# PS2版游戏玩法原汁原味移植！




↑游戏界面酷似格斗游戏，用箭头指示当前HP位置，非常直观。和大多数音乐游戏一样，会给出角色的特写镜头。如图，不知为何，主角此时作出了非常“邪恶”的表情。

游戏的主角U-1，一个缺少自信、没有朋友的吉他菜鸟，而他真正的身份是传说中的Gitaroo星人。所以当邪恶的Gravillian星人入侵时，U-1和他的大头怪狗Puma成了守护者。U-1在宇宙中打败了所有敌人。这期间少年学会了信任自己，找到了真爱并知道了音乐的本质。




←根据屏幕出现的符号，控制摇杆移动到指定的位置，跟随节奏按键演奏音乐。







↑→游戏全3D画面非常出色，刻画出栩栩如生的科幻场景和战斗场面。出现BOSS战时的画面极具魄力，配合节奏按键让人完全投入。

あきらめて
しまった夢は
もう叶う事は
なかったよ…
あきらめられなかった
夢のいくつかが
今も輝きつづけ…
このみちを
てらす。




←↓如图，游戏中出现的角色。不同角色之间会发生很多故事，可见众多的角色会使游戏充满乐趣。




## 游戏玩法大公开！

《吉他少年》的玩法本质是跟着节奏按键，但是这个游戏的按键方式非常新颖。游戏画面中间有时会出现一个点，以这个点为端点出现移动的线条时，玩家需要用摇杆控制方向移动到线条位置。屏幕有时会出现不同按键的图标，这时需要输入对应的按键。有时这些按键则出现按键时间长短的时间槽，用来模拟音符的时值，这就需要玩家掌握恰当的按键时间了。而多数情况这些按键方式是互相组合的，并不是固定出现，这样一来即考验了玩家的节奏感，又使游戏富于变化，乐趣无穷。

作为PS2版的移植作品，PSP版《吉他少年 现场演出！》中增加了新曲目和角色预览、曲目欣赏内容。还有双人交替弹奏模式，允许二人协力同时进行演奏。同时演奏的玩法使玩家获得前所未有的乐趣。

## 前所未有的游戏体验！

# 极魔界村

## 全新的系统带来更多惊喜！

| PSP | CAPCOM | 2006年夏 |
| --- | --- | --- |
| | ACT | 1人用/价格未定 |
| 极魔界村 | | 推荐年龄未定 |

相信不少朋友已经知道《魔界村》系列将在今年推出PSP版的新作，这次我们将为大家介绍本作的一些相关情况。迄今为止，《极魔界村》系列一直是硬派动作游戏的代表。不过，从本次得到的最新情报来看，为了让初学者能够更容易的上手，本作在一定程度上降低了门槛。下面就请大家和我们一起来看看本作中的新系统以及系列中的宿敌——赤魔的相关情报吧！

### 盔甲耐久度

如果玩家被敌人打中的话，那么画面左上方盔甲的标记就会减少。

### 剩余生命数

如果玩家在没有穿盔甲的情况下被敌人打中的话，那么剩余生命数就会减少，变成0时就会GAME OVER。



### 得分

打倒敌人后玩家的得分会不断增加，当增加到一定的数值时，玩家会获得奖励。

### 时间

这里表示的是目前剩下的时间，当时间变为0的时候，玩家的任务自然就失败了。

### 武器

画面上方框中的图标表示了玩家当前正在使用的是哪种武器，当玩家获得新的武器时此图标才会变化。否则的话，就算是玩家被敌人打死，武器也不会变化。

### 魔力

这个图标表示的是玩家身上当前所装备的魔法。在游戏中，玩家可以不断地获取各种新的魔法，并且可以根据游戏中的需要，在游戏系统的子菜单中随时进行魔法的切换。

### 魔法力槽

这里表示的是玩家目前法力的数量，如果玩家使用了魔法的话，该力槽的格数就会减少。其中黄色的格数是玩家目前装备的魔法使用时所必须消费的格数，在使用魔法时要经常注意这里。

## 通过增强自己的装甲来轻松存活吧！

游戏中的装甲可以有效的保护玩家，使玩家即使不小心被敌人击中的话也不至于当场毙命。当玩家穿着高级别的盔甲时，即使被敌人打中最多也就是折损一些盔甲的耐久度，而不是一下子变成无盔甲状态。




→当玩家身穿耐久度为3的盔甲时，如果被敌人击中的话，会出现什么情况呢？

## 魔法将不再附加在武器之上！

在本作之前的《魔界村》系列中所采用的魔法系统将魔法附加在武器上，根据玩家当时装备的武器不同从而释放出不同的魔法。要想更换魔法的话，玩家就要更换武器。不过，在本次的《极魔界村》中，这种情况得到了改变。不管是什么魔法，只要玩家学会以后，当魔力槽中积蓄了足够的魔力时就可以根据自己的需要来发动。游戏时，玩家要根据当时的情况通过在子菜单中更换魔法来控制局势。如何使用好魔法，应该说是玩家能否较轻松的通关的关键。



**使用各种不同的魔法来消灭敌人！**





↑虽然玩家装备的武器是普通的短剑，但是仍然可以使用石化魔法和爆炸魔法来攻击敌人。

## 亚瑟的宿敌——赤魔登场！

说起《魔界村》系列，不能不提的敌人当然要属赤魔了！这个著名的敌方魔物不但非常狡猾，而且移动的速度很快攻击力也很强大。游戏中，它将不止一次地出现在亚瑟的面前，企图和我们对抗到底。从目前的情报上看，我们大致可以了解到本作中赤魔的情况。



↑本作中的赤魔可以在地面上对亚瑟发射火焰弹，还可以在空中撒下类似于大爆炸之后产生的火焰弹来攻击亚瑟。面对它的攻击，玩家需要及时使用冲刺和跳跃来躲避。

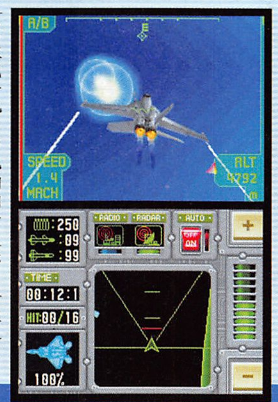
←虽然赤魔的能力得到了强化，但是我们也有对付它的办法。看看图中的那条巨大的长矛吧，用它来攻击赤魔的话，即使它在空中也不用担心了。

# 空军王牌飞行员出战！

在某个国家的一个偏远山区里藏匿着一个被赶下台的邪恶的独裁者，从下台的那天起，他就一直密谋夺回政权。政府军发现了他的活动，对他所在的地区增派了援兵。为了能够成功复位，独裁者从另外一个国家租用了一批增援军。面对这种情况，政府军决定派遣空军作战精英中的王牌飞行员前往那个地区，希望可以借助他的力量使该地区恢复和平。于是，我们的玩家将作为飞行之王来参加这个行动，用自己的实力来狠狠地教训叛军吧！




←驾驶战斗机自由地翱翔于天际，给敌人以致命的打击。




←飞行中可能遇到各种情况，玩家要沉着冷静地应对。







| NDS | NINTENDO | 发售日未定 |
|---|---|---|
| | SPG 1—4人用/价格未定 | |
| DS空战 | 推荐年龄未定 | |

## 任天堂首款NDS飞行模拟游戏登场亮相！



《DS空战》是NDS主机上第一款由任天堂公司自行开发的模拟飞行射击类游戏。在游戏中，玩家将化身为一名技术超高的飞行员，而其任务就是驾驶着战斗机消灭反叛军的敌机、敌舰以及陆地目标。



←通过下方的屏幕可以观察到当前座机的信息，审时度势地进行战斗是很重要的。

## 驾驶飞机自由的打击敌人!



↑游戏的画面制作得比较真实，玩家可以从中体会一下飞行员作战时的感受。

## 轻松的驾驶飞机吧!

《DS空战》充分地利用了NDS的双屏幕设计，玩家可以在上屏幕通过显示系统来获得各种情报以及寻找敌人的位置，而下画面则可以显示玩家飞机当前的高度、速度以及雷达信息等情报。操作时，雷达的放大和缩小是通过触笔来进行的，而机体的操作则通过十字键以及L、R键进行的。

当操作飞机飞行时，机体的移动是用十字键来控制的，加速为R，减速为L，X键用来变更目标，Y键变更武器，A键释放导弹，B键是机枪。其中机体的操作分为两种方法，一种是使用十字键来控制方向的“普通模式”，另一种则是类似用操纵杆控制的“真实模式”。



↑作战完毕后，玩家要返回母舰修整，舰上着陆的感觉也是很真实的。

↓与其他同类游戏相比，本作中机体的操作系统并没有太多的特别之处，玩家会很容易上手。



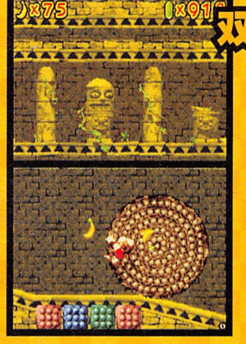


## 迪迪仍会登场

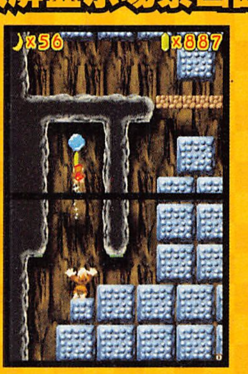


←↑上一作作为隐藏角色的迪迪，在本作仍然会登场。

## 双屏显示场景画面



↑看起来有些眼晕的大转盘。





↑在画面色彩方面，本作比前作强化了不少。





←↑上屏和下屏都显示出大金刚，这个像镜子一样的东西是新要素？




《大金刚 摇摆之王》是任天堂于去年2月份在GBA上推出的一款以大金刚为主角，以旋转、摇摆为要素的动作游戏。该作品不同于其他动作游戏，给人一种另类的感觉。在本次E3上，发表了这款游戏的续作，平台为NDS。这次的作品不但继承前作风格，而且还利用了NDS的机能特点。

| NDS | 任天堂 | 发售日未定 |
|---|---|---|
| | ACT　人数未定/价格未定 | |
| 大金刚 摇摆之王DS | 容量未定 | |



# ELITE BEAT AGENTS™



| NDS | 任天堂 | 发售日未定 |
| --- | --- | --- |
| | RAG | 1-4人/价格未定 |
| 精英节拍团 | | 容量未定 |

“精英节拍团”是和FBI、CIA一样的超机密组织。节拍团中的人身穿黑色衣服，是英雄中的英雄。他们的头领是前CIA特工，名字叫做卡恩指挥官。他们扫描世界上有人哭泣的地方，使用歌曲和舞蹈增加可怜人的力量，帮助他们渡过难关。




↑使用节奏和音乐的能量解决世界上所有的问题！





## 遇到困难高呼HELP!









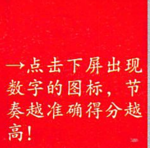






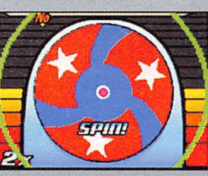






→点击下屏出现数字的图标，节奏越准确得分越高！




←根据歌曲进度出现圆盘时，用触笔在圈内快速旋转得分。



# "It's me, Mario!"

## 马里奥的传奇一生



文、责/剑纹

谁在说话？剑纹不说你也知道。对！就是马里奥。如果你说你没听说过这个名字，你一定是从火星来的（岚枫：我就没听说过，怎么着吧！）。马里奥的全名叫马里奥·马里奥（Mario Mario），很怪的名字？呵呵，意大利人的名字毕竟和咱们不一样。他有一个兄弟叫做路易·马里奥。你明白了吧，因为他俩姓“马里奥”，所以会有“超级马里奥兄弟”的名声，而不是“超级路易兄弟”，或者“超级顶蘑菇兄弟”。不过他俩可不是意大利人，他俩开始的工作也不是水管工，而且马里奥的女友最开始也不是碧奇公主……关于马里奥的故事得从头说起。

## Part1 耀西岛的故事





很久前的一天破晓，一只白鹤叼着两个包裹，穿行在微亮的云朵中匆忙赶路。包裹里的东西不是别的，正是婴儿马里奥[1]和婴儿路易[2]。飞到海上时，云层中突然出现一个黑影，以迅雷不及掩耳之势向白鹤撞去。没看清黑影是个什么东西，白鹤就被撞晕了。黑影抢走了白鹤嘴上的一个包裹，另一个包裹则向地面落去。

海中央有个居住着很多恐龙的小岛——耀西岛，所以岛上的恐龙通称耀西[3]。绿色耀西说它喜欢在天气好的日子出外散步，所以巧事在这个美好的早晨发生了。从天而降的包裹正好砸在绿耀西的背上，包裹里的宝宝正是小马里奥。缘分啊！接着一张纸片飘落到耀西的眼前。

与此同时，那个抢夺包裹的黑影返回基地，露出了真面目。他是个会黑魔法的邪恶乌龟，名叫卡梅克[4]（Kamek）。当他发现

### 出场角色

#### [1] 马里奥

→马里奥1981年的原始形象

**马里奥的父母是什么人？** 马里奥兄弟被白鹤送到了蘑菇王国的家中，但是为什么他们的亲生父母住在蘑菇王国呢？这是一个谜。后来兄弟二人被送到美国布鲁克林怎么会被意大利人收养，又有了意大利人的名字呢？因为那里的意大利人很多。



只抢到一个宝宝时，气得暴跳如雷，命令手下全面搜索耀西岛。

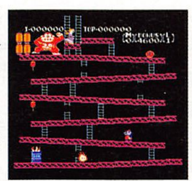



耀西打开眼前的纸片，猜测或许它是白鹤掉落的地图，于是背着小马里奥找朋友们商量这件事。众耀西最后决定背着小马里奥营救另一个宝宝——小路易，最后耀西们打败了小库巴[5]和卡梅克，救出了小路易，让白鹤把他们送回了蘑菇大陆的父母家。

害怕邪恶的卡梅克和小库巴再去绑架马里奥兄弟，马里奥的父母把他们送到了美国的布鲁克林市，交给了一对意大利夫妇抚养。所以当他俩长大后，他俩说话都带有意大利口音。马里奥兄弟长大后都当了木匠，马里奥找到了自己的女朋友——漂亮的宝琳[6]（PAULINE）（马里奥的初恋女友可不是碧奇呦），这时害羞的路易还是单身一人。

因为年龄很小，长大后的兄弟不记得在蘑菇大陆的时光。另外，后来库巴在没有卡梅克的帮助下再次"光临"耀西岛。他偷走耀西岛的宝物——超级幸福树。这个家伙把耀西岛变成了图画书。仅仅6个耀西小子没有被转变，凭借坚定的勇气和坚强信念，它们夺回了超级幸福树，使耀西岛恢复了和平。

## Part2 大金刚和超级马里奥兄弟



有一天在一个建筑基地，马里奥见到一只巨大的猩猩，他就是大金刚[7]（Donkey Kong）。大金刚从丛林里逃出来，来到了纽约。大金刚逮走了宝琳，并爬上了尚未完工的摩天大楼。为了打败大金刚救出宝琳，马里奥躲避大金刚滚落的木桶和火球，来到摩天楼的最高处……最后马里奥把大金刚抓住放在箱子里。当马里奥准备把大金刚送回森林时，大金刚的孩子"小金刚"出现，来营救大金刚。最终马里奥被小金刚打败返回了布鲁克林，而大金刚和小金刚回到了丛林。



马里奥返回布鲁克林后，他和路易认为水管方面的工作更加有趣，挣得也更多。于是他俩改变了工作，当起了水管工。不过这之后，没过多长时间就发生了一件奇怪的事——马里奥兄弟的商店管道中爬出了乌龟、螃蟹、蚊子等生物！马里奥兄弟二人把它们全部干掉后，较大的管道中发出了一些声音。于是兄弟二人站到了管道上，管道把他们吸了进来，来到了蘑菇大陆。蘑菇大陆上住着蘑菇人，此时这个和平的地方遭到了库巴大王的入侵，国王的女儿碧奇[8]公主被库巴绑架，大地上布满了库巴的部队。蘑菇国王需要帮助，马里奥不得不答应了要求。经过艰辛的战斗，马里奥最终打败库巴救出了公主。国家恢复了和平。

### ❷ 路易



**早期路易的形象为什么和马里奥一样？** 在《超级马里奥世界》以前，路易的形象和马里奥完全一样，只是衣服的颜色不同，这很可能是偷懒的做法。

### ❸ 耀西



**耀西的含义？** 耀西是耀奇岛上的恐龙的通称。在马里奥RPG中有只戴墨镜的耀西——波西（Boshi），它是只自大的龙，要和马里奥赛跑。所以你注意到了吧，耀西大多数是穿着鞋的。

### ❹ 卡梅克

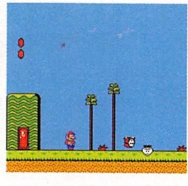


**为什么卡梅克会去抢夺小马里奥兄弟？** 卡梅克是库巴军中最强的魔法龟，喜欢像女巫一样坐着扫帚飞行，专门干扰马里奥等人的正常生活。他在库巴和马里奥还小的时候，就预知到未来他俩会发生永远的冲突，于是便拦截了送子的白鹤，结果只抢走了路易，不过最后还是被小马里奥和耀西们救了出来。卡梅克是小库巴的保姆，后来库巴长大后，由于他的年事已高，他在库巴军中的位置让给了卡米（Kammy）。



## Part3 超级马里奥兄弟2

和平生活没能持续太久，混乱就再次来临。因为库巴大王又回来了，他再次绑架了碧奇公主。并且这次他带来更多的怪物，还放置了带毒的蘑菇。但是，像上次一样马里奥和路易挽救了国家，库巴王被打败离开了蘑菇王国，举起了白棋表示投降。日子再次趋于正常。

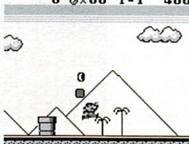


一天晚上，马里奥在睡梦中来到梦幻之地，一个求救的声音请求马里奥帮助这里的人民干掉一个长相类似青蛙的名叫瓦特（Wart）的坏蛋，并且这个声音说瓦特憎恨蔬菜。第二天，在和路易、碧奇公主、蘑菇小子[9]野餐时，马里奥说了他做的这个奇怪的梦。开始他们并不以为然，还劝告马里奥这不过只是个梦，但是当他们吃完饭回家的时候，他们见到一个不寻常的山洞。一个红色的门把他们带到了马里奥的梦中，接下来出现了和马里奥的梦境一样的情景。于是，水管工人、侍从、公主开始了消灭Wart的冒险。



## Part4 超级马里奥大陆

绑架事件没有结束，这次是莎拉沙大陆（Sarasaland）的黛西[10]（Daisy）公主被邪恶的外星人泰坦加（Tatanga）绑架了。泰坦加绑架的目的是要黛西做他的新娘。其实黛西是路易的女朋友，所以她和马里奥也算是老朋友了。所以马里奥自然出马相救，打败更多新敌人，使用新的能力，马里奥最终在各假黛西中救出了真的黛西。然后把她送回了莎拉沙大陆，而“超级马里奥大陆”中的大陆即指莎拉沙大陆。




当马里奥和宝琳从大金刚事件分手后，碧奇公主就成了马里奥的女友。所以当“莎拉沙大陆”事件结束后，马里奥就返回蘑菇城堡找他的碧奇公主。谁知道这里又有新的危机等待他，这次问题发生在蘑菇城堡的医院。马里奥的任务是使用正确的药品胶囊杀死各种颜色的病毒。在蘑菇护士的帮助下，马里奥再次解除了危机。

后来路易也返回了蘑菇城堡，和平再次来临，但是持续的时间很短……

每个人都以为库巴从上次事件后就变成了好人，可这次他又带着他的部队回来了！这次带来的手下更多更强，尤其是库巴的7个孩子[11]和他一起来“恶作剧”。他们是伊吉（Iggy）、罗伊（Roy）、拉瑞（Larry）、兰米（Lemmy）、小莫顿（Morton Jr.）、温迪欧（Wendy O.）和路危冯（Ludwig Von），他们占领了蘑菇大陆的多个国家，并且最后再次绑架了碧奇公主，对马里奥来说这可都不是什么好消息。当然，马里奥最终打败了

### 5 库巴



库巴也有可爱的一面？库巴大王的经历充满了传奇色彩。通常它是绑架公主的代言人，邪恶、凶狠，努力变得更坏，然而它却有着非常可爱的一面。小时候的库巴脾气很大，因为吵它睡觉，它把保姆卡梅克都压成薄片，还硬要把耀西当驴骑。长大后又袭击了耀西岛，希望一次抓住所有耀西。在《超级马里奥RPG》中，它的城堡被史密斯占领，不得已加入了马里奥的阵营，却死不承认是自己要加入的。当了好人命运却更惨，新开发的超级战舰没几个回合就被击败，后来还被洗脑改名为菜鸟……

### 6 宝琳

宝琳后来到哪里去了？马里奥在美国当木匠时的女友，发生大金刚绑架事件之后和马里奥分手。后来马里奥来到蘑菇王国，爱上了碧奇公主，就再也没见到她出现。




↑→宝琳在马里奥早期游戏中担当着重要的角色。

库巴和库巴的孩子们，解救了公主，又一次使大陆恢复了和平。

## Part5 超级马里奥世界



再次打退库巴王后，马里奥和路易同碧奇一起去耀西岛度假。当众人再次来到这里，发疯的库巴王绑架了碧奇公主，并且逮捕了7个耀西，把它们封在蛋里。在其他耀西的帮助下，马里奥和路易救出了绑架的公主，并解救了封在蛋中的耀西。最后在耀西家中庆祝后，众人结束了“轻松”的假期，返回了蘑菇大陆。

不断的麻烦出现使得马里奥心烦意乱。当碧奇公主看出马里奥的烦恼后，她让拉迪图（Lakitu）组织一场卡丁车比赛，希望以此解除马里奥的烦恼。拉迪图按照命令做了，并且招来了包括库巴和小金刚在内的不同选手参赛。于是从库巴城堡到香草湖（Vanilla Lake）的多条赛道出现了。马里奥很高兴，在和路易、碧奇、蘑菇小子、小金刚、库巴王、耀西等人比赛时，他重新燃起了斗志，并且最终获得了冠军。作为奖品，碧奇公主决定赠给马里奥自己的领土和整座的城堡。虽然心里很嫉妒，但是路易没有说话。



这些事都解决后，马里奥悠闲地住在城堡里。一天，当马里奥出去散步时，一个身影出现。他就是马里奥童年最好的朋友——瓦里奥[12]（Wario）。瓦里奥非常嫉妒马里奥的大城堡，于是趁马里奥外出时，把城堡占领了。然后把6个金币分散在城堡中，并且封锁了马里奥大陆。当然，最终马里奥收集了6个金币，打跑瓦里奥收回了自己的城堡。

## Part6 各种事件和超级马里奥故事

马里奥收回城堡后，动身拜访了每个朋友。当他返回蘑菇城堡时，碧奇公主让他和耀西前去距离不远的珠瑞大陆（Jewelry Land），解救那里的公主和弗莱特国王。库巴大王不敢来蘑菇大陆捣乱，于是去了珠瑞大陆。最终，马里奥在耀西的帮助下打败了库巴王和他的孩子，救出了国王和公主。



与此同时，瓦里奥也没闲着，他对马里奥的城堡心怀嫉妒。当他听说厨房岛（Kitchen Island）有一个巨大的公主金雕像时，他就动身前往那里，开始了探宝行动。瓦里奥希望在马里奥之前找到金雕像，然后卖给碧奇公主获得大量财宝，然后利用挣来的钱买一个比马里奥的城堡还要大的城堡，作为对马里奥的报复……

瓦里奥在岛上探索，获得了大量财宝。最终一个怪物出现，它把公主的金雕像交给了瓦里奥，但是作为交换瓦里奥则拿出了探索途中得到的所有金钱。正当瓦里奥的梦想将要实现时，

### 7 大金刚



大金刚就是金刚？可以算是马里奥的第一个敌人，大金刚当时抢走了马里奥的女友宝琳，马里奥奋不顾身的冲向摩天大楼的楼顶。当初宫本茂把这个游戏命名为《Donkey Kong》（英文直译“驴子刚”）遭到了任天堂内部不少人的反对。据说游戏发售前，大金刚的名称打算定为King Kong，后来考虑到版权问题，把大金刚的名称改为Donkey Kong。真正使大金刚闻名世界的是由Rare公司于1993年推出的GB上的《大金刚》。

### 8 碧奇

你知道碧奇公主被逼婚这件事吗？蘑菇王国的公主不断被库巴绑架，目前已经被绑架了10多次，并且绑架还在继续。你知道吗？在《超级马里奥RPG》中，碧奇拿着平底锅打敌人，并且被迫和布斯特结了婚。最后马里奥救了她。

### 9 蘑菇小子



《超级马里奥兄弟》里的小子是不是他？他是马里奥兄弟最好的朋友，在游戏中经常扮演送礼品或卖道具的角色。首次出场是《超级马里奥兄弟2》，在一代城堡中出现的蘑菇人不是他，而是一般的蘑菇市民。当然你要非认为是他也行。

马里奥出现，这个老好人把瓦里奥刚获得的金雕像偷走了！瓦里奥愤怒极了，但是没有继续追赶马里奥。

回到马里奥这边，库巴大王休息了一段时间后，卷土重来又入侵了下水道管道，这次马里奥单枪匹马打跑了库巴。马里奥离开的这段时间，路易、蘑菇小弟、碧奇、耀西众人商量，决定本着切磋球技的宗旨，举办一场网球比赛。当马里奥回来后，众人又邀请来库巴和大金刚，展开了一场别开生面的网球比赛。

这时正值春季，赛后马里奥和碧奇公主在马里奥的小屋相聚，路易则返回了莎拉沙大陆和黛西来了个春假。碧奇公主希望在马里奥的院子中种花，当马里奥到屋子中准备种花用具时，碧奇公主在外面寻找漂亮野花。突然，天空变黑电闪雷鸣。库巴坐着飞行器出现，“再”再次抓住了公主……无奈的马里奥赶到了库巴新建的城堡。在库巴王座房间的屋顶吊灯上，为解救公主和库巴展开了第n次的战斗。他俩战斗正酣时，一只比城堡还要大的巨剑从天而降，这个名叫Exor的大剑戳进库巴的城堡。剑旁的七颗星星则散落到各地。控制大剑的是铁匠史密斯（Smithy）——一个比库巴还坏的坏蛋，他的目标是统治世界。马里奥在玛罗（Mallow）、杰诺（Geno）和道尔（Doll）、碧奇、甚至还有库巴的帮助下（它发誓要夺回城堡），收集齐七颗星星，最终干掉史密斯，恢复了蘑菇大陆的和平。



## Part7 超级马里奥64

碧奇公主后来决定要一个自己的城堡，所以她背上背包和父亲和祖母告别，搬进了一座城堡。然后把城堡前方的玻璃进行了着色，并把卡丁车赛道Royal Raceway安置在城堡周围。碧奇公主又做了一个蛋糕，全部完成后她让马里奥来这里一起享用。但是当马里奥赶来时，发现碧奇公主和仆人们，还有城堡的120颗保护星都被封到了城堡中的壁画里。库巴控制了城堡。马里奥发誓要找回他们，挽救城堡和朋友们。最终马里奥打败了库巴，救出了碧奇和她的仆人，当然也得到了他的蛋糕。这次马里奥也见到了老朋友耀西，不过时间非常短暂。



路易很快回来了，检查完碧奇的新城堡和新赛道后，开始了新世纪的赛车比赛。这次的赛手包括马里奥兄弟、碧奇、蘑菇小子、耀西、库巴、瓦里奥、大金刚等等。拉迪图则担任了比赛的裁判员。这次的比赛有很多新赛道，举办的非常成功，并且每个人的成绩都很棒，每个人都得到了奖励品。但是瓦里奥，这个贪婪的家伙，他认为他得到的不够多，所以他继续寻宝……

**马里奥的游戏到此还没结束，关于马里奥和他朋友的故事由于时间原因只能到此结束。希望以后能为您补齐。**

### ⑩ 黛西

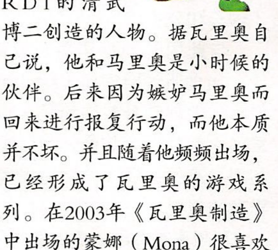


**黛西公主的身世之谜？** 黛西公主统治着莎拉沙大陆和其上的四个国家。她的样子和碧奇公主几乎一样，但是性格却截然不同，好强外向，并且有着常人无法想象的怪力。传闻她曾来自外星（所以才与众不同），在地球上和路易发生了感情。在《超级马里奥大陆》中她被来自外星的坏蛋泰坦加绑架，似乎验证了这个说法。而她之后消失了约10年，让外星人这个说法更加可信。

### ⑪ 库巴七子



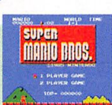

### ⑫ 瓦里奥



**瓦里奥也有女朋友吗？** 瓦里奥是任天堂RD1的清武博二创造的人物。据瓦里奥自己说，他和马里奥是小时候的伙伴。后来因为嫉妒马里奥而回来进行报复行动，而他本质并不坏。并且随着他频频出场，已经形成了瓦里奥的游戏系列。在2003年《瓦里奥制造》中出场的蒙娜（Mona）很喜欢他，似乎他也喜欢蒙娜，也许两人将来会凑成一对吧。

# 马里奥的传奇经历

| 名称 | 发售日期 | 平台 | 版本 |
| --- | --- | --- | --- |
| 超级马里奥兄弟 | 1985.09.13 | FC | 日版 |




蘑菇王国的人们过着祥和平静的生活。突然有一天库巴大王入侵了这里。安静、和平友爱的蘑菇族人被黑魔法变成了石头、砖块，甚至是马鬃植物。蘑菇王国成为废墟。唯一能够解除邪恶魔法，挽救蘑菇人民的是蘑菇国王的女儿——公主碧奇。不幸的是，公主不久就落入了库巴大王之手。

马里奥，作为这个故事中的英雄，他听说了蘑菇人民的困境后，动身前往邪恶的库巴之处。目的是营救蘑菇王国的公主碧奇，从而挽救蘑菇王国的人民。

干掉库巴后，马里奥进入下个房间见到碧奇公主。

**通关条件：** 在8-4关干掉库巴

**通关情节：**

**碧奇公主：** 谢谢你，马里奥！你的任务完成了。我们还有新的任务给你。按B键选择一个世界。

当玩家按B键后，返回第1-1关重新开始游戏，不过敌人位置发生了变化，敌人的速度都更高了。

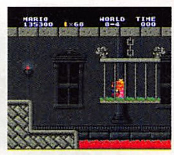
→↓FC版通关后来到下个房间救出公主。而在SFC版最后碧齐公主被关在了岩浆上的铁笼中，这点和FC版不同。

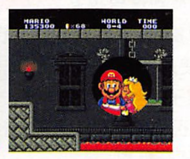









| 名称 | 发售日期 | 平台 | 版本 |
| --- | --- | --- | --- |
| 超级马里奥兄弟2 | 1987.12.31 | FC | 美版 |

一个夜里马里奥做了一个奇怪的梦。他梦见一条长长的走廊通向一扇门。当这扇门打开时，他的眼前呈现了一个从没见过的世界，并且耳边传来一个微弱的声音："欢迎来到梦幻之地Subcon。我们都被Wart施了诅咒，全部受控于他。我们在等待你的到来。请帮助我们打倒Wart还我们的世界以和平本色。Wart在真实世界对你的诅咒在这里将不起作用。记住，Wart憎恨蔬菜。请帮助我们！"

同时，一个闪电从马里奥眼前闪过，马里奥昏迷了过去。当他醒来时他发现自己坐在自己的床上，原来这是一个梦。不过马里奥还是对路易、Toad和公主碧奇说了自己做的这个怪梦。他

# 马里奥的身影

**拳王**

Punch Out
1984/街机



**弹珠台**

Pinball
1985/FC




**高尔夫**

Golf
1985/FC




**网球**

Tennis
1985/FC



**迷魂阵**

Wrecking Crew
1985/FC



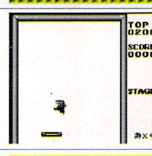
**铁板阵**

Alleyway
1989/GB




**网球GB**

Tennis
1989/GB



**高尔夫GB**

Golf
1989/GB



**F1赛车**

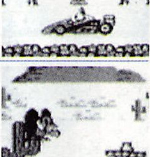
F1 Race
1991/GB




**QIX**

QIX
1991/GB



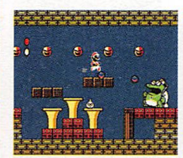


们决定去附近的山上来个野餐。当他们来到野餐地点被周围的风景吸引，并且发现了附近一个山洞。

当他们进入山洞后，出现的场景使众人大吃一惊。这里有一条长长的、向上的走廊，就像马里奥的梦境一样，这条走廊通向一扇门！他们沿着走廊一起向上走去，到达最上面时出现了马里奥梦中的场景。

**通关条件：** 在最后一关干掉瓦特

**通关情节：** 无论使用哪个角色，干掉瓦特之后，进入下个房间救出Subcon。画面切换到游戏统计画面，显示每个角色所通过的关卡数。然后出现马里奥躺在床上睡觉的画面，他醒来后再次进入梦想的画面，难道整个游戏都是马里奥的一个梦？

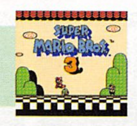








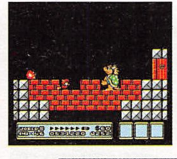
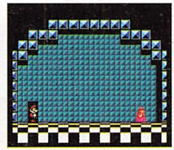

| 名称 | 发售日期 | 平台 | 版本 |
|---|---|---|---|
| 超级马里奥兄弟3 | 1988.10.23 | FC | 日版 |




由于马里奥和路易的英勇相助，蘑菇王国迎来了和平的时光。可是没过多久库巴王通过隧道又来到这里捣乱。这次库巴带着他的7个孩子来到和平的蘑菇世界捣乱。他们从蘑菇世界的每个国家偷走了皇室魔法棒，然后使用魔法把国王变成了动物。马里奥和路易必须从库巴的7个孩子手中夺回魔法棒，才能把国王恢复为原来的形象。“再见，祝你们好运！”说着马里奥和路易、碧奇和蘑菇小子出发来到蘑菇世界。

**通关条件：** 在第八关干掉库巴。

打败库巴后，马里奥来到下个房间找到了碧奇公主。碧奇：“谢谢你，马里奥！但是我们的公主在另一个城堡中！……我开玩笑呢！哈哈！再见！





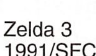
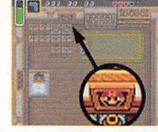


**模拟城市**

Sim City
1991/SFC



**塞尔达3**

Zelda 3
1991/SFC

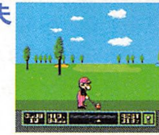
**马里奥教打字**

Mario Teaches Typing
1991/PC和Mac

**马里奥教打字2**

Mario Teaches Typing 2
199? /PC和Mac

**户外高尔夫**



NES Open
1991/FC

**超级马里奥和他的朋友们–当我长大后**





Super Mario Bros & Friends– When I Grow Up
1991/PC

**马里奥和耀西**



Mario & Yoshi
1992/FC

**马里奥画板**




Mario Paint
1992/SFC

**马里奥和瓦里奥**



Mario & Wario
1992/SFC

**俄罗斯方块**




Tetris
1992/FC

| 名称 | 发售日期 | 平台 | 版本 |
|---|---|---|---|
| 超级马里奥A | 2001.03.21 | GBA | 日版 |



《超级马里奥Advance》的结局和FC版相同。无论使用哪个角色干掉瓦特，进入下个房间救出Subcon。画面切换到游戏统计画面，显示每个角色所通过的关卡数。然后出现马里奥躺在床上睡觉的画面，他醒来后再次进入梦想的画面，难道整个游戏都是马里奥的一个梦？





↑GBA版通关后的情节和SFC版一样。

| 名称 | 发售日期 | 平台 | 版本 |
|---|---|---|---|
| 超级马里奥A2 | 2001.12.14 | GBA | 日版 |




库巴乘坐飞行器离开，碧奇公主从高处掉下来，她亲了马里奥。屏幕上出现文字：“马里奥和路易的冒险结束了。马里奥、路易、耀西和他的朋友们一起去旅行。”屏幕上出现制作人员名单，画面来到耀西的家，耀西在门口等待着朋友的到来。






| 名称 | 发售日期 | 平台 | 版本 |
|---|---|---|---|
| 超级马里奥A3 | 2002.09.20 | GBA | 日版 |

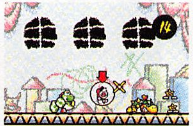
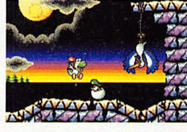


卡梅克：你怎么这样对我？不公平，我不服……这是个大问题……总有一天……我们会回来……你等着瞧！

说着他拎起小库巴向月亮的方向飞去。耀西向前跳起，来到小路易的包裹处。

**背景音：**“因此，通过奇迹般的耀西组队计划，兄弟二人最终回到了一起。耀西放下了捆绑的白鹤。多谢耀西！兄弟二人不久就会见到他们的父母了！”

画面中白鹤穿过云层，向家的方向飞去，这时屏幕上出现了玩家的积分。白鹤把兄弟二人放下后就离开了。房门打开，新的父母抱起了他们的孩子。我们的英雄诞生了！

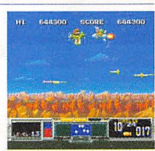


### 超级足球




Super Play Action Football
1992/SFC

### 激光战机



LazerBlazer
1992/SFC

### 马里奥失踪记

Mario is missing
1993/FC,SFC,PC

### 马里奥的时空机器

Mario's Time Machine
1993/FC,SFC,PC

### 耀西的甜品

Yoshi's Cookie
1993/FC,SFC

### 耀西的狩猎之旅

Yoshi's Safari
1993/SFC

### 马里奥有趣数字

Mario's Fun with Numbers
1994/SFC,PC

### 马里奥有趣字母

Mario's Fun with Letters
1994/SFC,PC

### 马里奥的学龄前教育



Mario's Pre-School Fun
1994/SFC,PC

### 马里奥的基础教育

Mario's FUNdamentals
1994/SFC,PC

| 名称 | 发售日期 | 平台 | 版本 |
|---|---|---|---|
| 超级马里奥A4 | 2003.07.11 | GBA | 日版 |

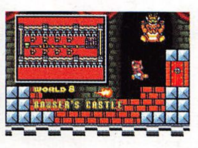


在世界8获得完美通关后通关画面。库巴被打倒了，马里奥走进下个房间，见到了碧奇公主。“谢谢你，马里奥！公主最终回到了我们的蘑菇城堡！”谢谢你！游戏画面显示出各世界的地图、名称和小马里奥的动画。最后显示完美通关画面。

特殊结局：

库巴被打倒了，马里奥走进下个房间，见到了碧奇公主。“谢谢你，马里奥！公主最终回到了我们的蘑菇城堡！”游戏结束！游戏画面显示出各世界的地图、名称和小马里奥的动画。每个地图后面都显示出制作人名单。






↑普通结局最后出现动画和世界说明。

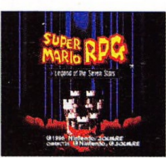







↑特殊结局最后出现世界说明和制作人名单。

| 名称 | 发售日期 | 平台 | 版本 |
|---|---|---|---|
| 超级马里奥RPG | 1996.03.09 | SFC | 日版 |




**胜利条件：** 打败史密斯

打败史密斯后，他大叫着“啊啊啊啊啊！我的……身体和头都烧着了！不，这不可能！……我完了！啊啊啊啊啊！”，说着史密斯的身体燃烧尽了，最后一颗星星释放出来。杰诺对马里奥说：“走吧，马里奥！把最后一个星星放在高处。”马里奥把星星放到高处后，他们一起来到星星之路。杰诺对所有伙伴说：“谢谢你们，每个朋友！星星之路恢复正常了！那么……”杰诺离开了玩具的身体，以他的星星形态飞上了天堂。









**碰撞赛车FX**

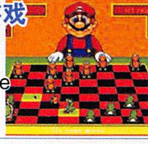


Stunt Race FX
1994/SFC


**马里奥方块**

Mario's Picross
1995/GB


**马里奥的游戏画廊**

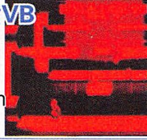

Mario's Game Gallery
1995/PC


**马里奥网球VB**



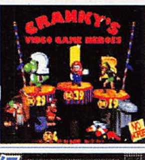
Mario's Tennis
1995/VB


**马里奥冲撞VB**



Mario's Clash
1995/VB

**大金刚2**




Donkey Kong Country 2
1995/SFC

**马里奥的超级方块**



Mario's Super Picross
1995/SFC

**马里奥方块2**



Mario's Picross 2
1995/GB



**马里奥大丰收**



Undake30 Same Game
1995/SFC


**直升机64**

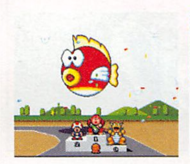


Pilotwings 64
1996/N64

| 名称 | 发售日期 | 平台 | 版本 |
| --- | --- | --- | --- |
| 超级马里奥赛车 | 1992.08.27 | SFC | 日版 |

大家好！多谢来到超级马里奥赛车场地，我的名字叫拉迪图，我就在赛道周围。假如你需要帮助，我就会过来。

我们比赛有两种引擎赛车选择，50cc和100cc。所有的赛车或多或少的相同，有些个别的车手不同。每个车手都有他自己的长处和短处，所以不同的车手直到你找到最适合你自己的。












拉迪图最初出现在《超级马里奥兄弟》中，从空中向下扔带刺乌龟。一直以来这个家伙似敌似友。

→N64版马里奥赛车图像得到了大幅提升，拉迪图的形象更加饱满。



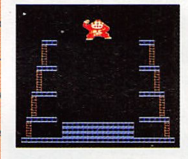


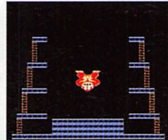


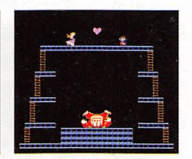
| 名称 | 发售日期 | 平台 | 版本 |
| --- | --- | --- | --- |
| 大金刚 | 1983.07.15 | FC | 日版 |

**胜利条件：**救出宝琳

大金刚从高处向下掉落。马里奥和宝琳重新团聚。



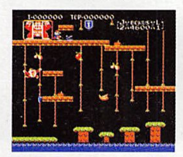


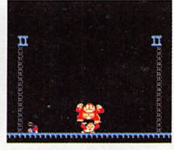


| 名称 | 发售日期 | 平台 | 版本 |
| --- | --- | --- | --- |
| 小金刚 | 1983.07.15 | FC | 日版 |

**胜利条件：**救出大金刚

最后马里奥和大金刚都从高处掉了下来。小金刚接住了它的爸爸，而马里奥则掉在地上，脑袋扎进了地里。







**卡比的超级星**
Kirby's Super Star
1996/SFC

**Game&Watch合集**
Game & Watch Gallery
1997/GB

**Game&Watch合集2**
Game & Watch Gallery 2
1997/GBC

**复刻版迷魂阵98**
BS Wrecking Crew '98
1998/SFC

**复刻版马里奥自行车**
BS Mario Excitebike
1998/SFC

**超级马里奥大乱斗**
Super Smash Bros
1999/N64

**Game&Watch合集 3**
Game & Watch Gallery 3
1999/GBC

**马里奥高尔夫64**
Mario Golf
1999/N64

**马里奥高尔夫GBC**
Mario Golf
1999/GBC

**马里奥聚会2**
Mario Party 2
2000/N64






炎炎夏日，晴空万里，夏天是出游的季节；也是孩子们的季节。今天是6月1日——“六一国际儿童节”，是所有孩子们的节日。虽然编辑部的众小编们早已过了享受“六一”的年龄。但是童心未泯的我们又怎么能够“忍受”只有那些小朋友才能享受到“特殊”待遇啊！所以借这个机会，小枫请来众小编一起聊聊每个人当年的童年与游戏之间的趣事，这也许是另外一种庆祝节日的方式吧。在此小枫代表《掌机迷》编辑部的所有工作人员，向全国的小读者们道一声节日快乐！

——岚枫

## 我的童年因为游戏而精彩



岚枫

其实我算是一个比较幸运的孩子，能够很早的时候就接触到游戏这个神奇的东西。今天的我能够作为一名游戏杂志编辑坐在这里为大家编写杂志，与自己童年时的经历有着直接的关系。与许多游龄比较大的玩家相同，小枫最早接触的游戏主机也是FC。

小学一年纪的时候同班的好友家里突然出现一个可以接到电视上进行操控的神奇玩具，而它的名字就是当时被小朋友之间传神了的“电子游戏”。满怀着激动与兴奋的我步入他的卧室，马上就被电视中富有动感的画面和悦耳的音乐所感染。也从那时开始才知道原来世界上还有如此好玩的东西。

有了与游戏的第一次亲密接触，在之后很长的一段时间里，除了偶尔去同学那蹭FC玩外，我几乎是泡在街机厅中长大的。那个年代的街机厅与机器都非常远祖，与如今大商场中那种拥有舒适优雅环境的“游戏娱乐厅”大相径庭。但我的街机生涯却就是从这样的简陋开始的。记得早期的双打街机2P位置摇杆与按键的方向是反的，相信这样弱智的设计肯定是出自国人之手，虽然摇杆安置到操作台的两侧可以避免双打时二人在狭小的操作台前过分的拥挤，但可想而知没有人能够同时掌握左右手控制摇杆的技巧。这样设计的街机机台在当时也只是昙花一现，出现的时间非常之短，但还是给小枫留下了极其深刻的印象。那个时候每年过“六一”节，学校都会组织小同学们到附近的一个游乐场去玩，与其说是游乐场不如说是个小公园，的确是非常得小，只有两个现在看起来非常幼稚的“大型玩具”。就在同学们一遍一遍乐此不疲的乘坐那个玩具时，我却偷跑到公园一个非常隐秘的街机厅中。相信连老师都不知道公园中会有如此“忌讳”的场所，否则肯定不会再带着我们去那里庆祝节日了。那个时候游戏币对我来说很贵，所以也都习惯看着别人玩游戏，偶尔有人玩完游戏后会忘记给上得分榜的名次输入名字，这个时候我就可以上去小小的“爽”一下。虽然听起来很寒酸，但实际上与我年龄相仿的玩家，在那个年代都或多或少的



经历过类似的事情。

直到小学4年级，我才拥有了属于自己的主机，父亲最终还是没能经受诱惑而瞒着母亲买了一台FC，而这其中最开心的自然是我。很怀念那个可以跟父亲共同游戏的童年，当时我的成绩非常好，课业又不是很忙，所以经常会一家三口坐在一起打游戏。虽然当时还没有搬家，只能挤在一所狭窄的小房子里，但却总是充满着快乐与笑声。当慢慢长大以后，当繁重的学业逐渐的爬上我的肩膀时，这样的乐趣才逐渐的减退直至完全消失，取而代之的是父亲严厉的训斥和母亲渴望的眼神。我很明白，从那时开始我的童年就已经不存在了……

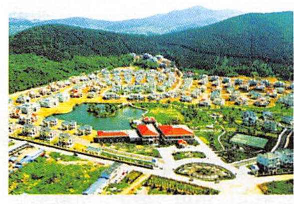
因为游戏我失去了很多，因为游戏我得到了



很多。我的童年中充满了游戏,伴随着因此而快乐悲伤的点点滴滴。虽然已经无法再回到过去，但仍然希望能够借助这样一篇小文,来缅怀一下自己的童年。

## 秘密乐园和幸运的游戏生活

**暗凌**

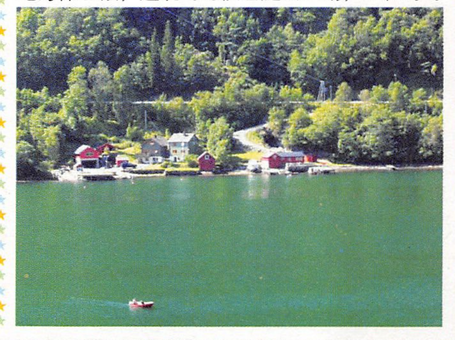


我很庆幸小时候住的地方靠着山，自从学会爬墙之后，山坡就成为我的秘密乐园，午休时间和晚饭之前经常偷偷一个人翻过围墙满山坡到处跑。春天的时候漫山遍野都盛开着丁香花，紫色的和白色的，采一大捧回来之后，在家里找到各种瓶瓶罐罐装满清水养起来。夏初之时槐花的甜香最诱人，摘一大串一路走一路吃，嘴里甜丝丝的，心里也甜丝丝的。盛夏骄阳似火，不过仍然不能把我阻在家里，每次偷跑到山上都能抓到很多金龟子，放在火柴盒里带回去，用线栓起来玩，看哪只在空中停留比较久，或者看哪只爬纱窗更快。入秋之后能捡到很多松果，山楂和酸枣点缀在一片片黄绿的小灌木丛里，让人看了直流口水。冬天偶尔可以看到灰色的野兔外出觅食，一受惊动就蹿得无影无踪，麻雀们都吃的肥嘟嘟的，就像黄色的小绒球，一跳一跳的在雪地上留下小爪印。

与大自然的亲密接触让我对自然科学充满了强烈的兴趣，父母投其所好给我买了一套《十万个为什么》，此后我就经常抓一些昆虫带回家来试图研究，老妈很怀疑我有没有抓昆虫的时候情急之下把虫放进嘴里的经历。虽然老妈讨厌虫子，不过还是给我做了捕虫网，于是我的房间里就多了很多蝴蝶标本，当然，《十万个为什么》里也夹了很多植物的枝叶。

能玩到雅达利，应该可以说比很多同龄人幸运了吧。哥哥家买了一台之后，我就常去他家蹭游戏玩了，一人玩一局，虽然黑白电视的画面很简单，游戏也很简单，但是总觉得玩不够。在雅达利之后，又玩上了原装FC，大概也是非常幸运了吧。哥哥最擅长ACT，我最擅长PUZ，家长们喜欢看我们玩，后来有了《坦克大战》，家长们也参与进来了。直到现在，我老妈还喜欢玩《马里奥医生》，而且还叫我陪她一起玩，我输了就说我放水让她，我赢了就说我下手陷害得太狠，汗。

《超级马里奥兄弟》是我和哥哥都非常喜欢的游戏，不同的是他喜欢玩，我喜欢看。虽然我的操作水平差，不过在他玩到某些大关的第四小关时，如果遇到那种走不对路线就无限循环的迷宫，我就负责帮他记路，两个人一起破关也是非常有成就感的哟。那时候玩游戏特别容易紧张，或者应该说非常投入，加速跑的时候会不由自主地身体右倾，起跳的时候右腿会上踢，坐在哥哥



决定入手DSL了，但是还是对它的姓的选择有所犹豫是让它姓N还是姓L呢？（庞晨）
男，20，陕西省西安市沣镐东路29号西安经济贸易学校0421班，710077

右边的话会一直被他踢到，左边比较安全。现在再去玩FC的这一作时，我自己也能一条命轻松打到8-3，不知道是游戏太简单了还是我操作进步了，老游戏的乐趣倒是不减。

除了上面说的这些，拍画片、丢沙包、跳皮筋之类的活动当然也是有的，但是我都不擅长，运动神经只有在爬墙方面有突出表现，因此给我留下最深印象的还是满山乱逛的生活。



## 金色年华和无尽感伤



剑纹



让一个在农村长大的孩子怀念童年的游戏心情，无疑是件无奈的事情。而且上个世纪80年代至90年代那段时间，国内的游戏业几乎为零。游戏没什么好说的，所以我决定给你讲讲我童年的游戏。

我的童年几乎都是在农村度过的，即便后来我家从农村搬了出来，居住地点也在城市的郊区农场。农场的房子是一排排坐落的，地懒人不懒，于是房子的周围便成了各家开垦出的菜园。再往外就是农田了。华北地区多种高粱和玉米，所以成熟时通红的高粱穗和“吐丝”的玉米包格外好看。农场的天气通常很好，白云朵朵，空气新鲜。即使变天也充满了乐趣，我最喜欢在夏天的小雨中去果园探险。

那时孩子们的游戏大多是多人游戏，并且多数不计较人数。男孩喜欢玩的游戏有：弹玻璃球、骑马打仗、摸瞎子、藏猫猫、拍毛片、拍烟盒、挑冰棍儿棍儿、打沙包，还有洋火炮、扔砖头，等等。女孩爱玩的有：跳皮筋、打沙包、跳房子、踢毽子。实在太多，就不一一列举了。有一些游戏是单人的，比如滚铁环。还有些是双人游戏，比如翻绳和拍掌。我至今还记得拍掌歌“小兔乖乖”和“苹果梨”。其实不少游戏是不分男女的，男孩跳皮筋没人会说闲话，女孩弹玻璃球也是没问题的。当然，玩什么游戏是出于喜好，我想没有女孩爱玩拍烟盒的。

根据地区不同，这些游戏的名称和玩法或多或少存在差异，但是聚在一堆儿玩游戏时的孩子都是快乐的。游戏的每一种都有很多玩法，就像电子游戏分成了很多类。比如弹玻璃球，就分成了多种玩法和规则。

和电子游戏一样，这些游戏大多数都讲究技巧，像弹玻璃球、踢毽子。有些游戏则主要靠运气，像摸瞎子。这些游戏多数是动作游戏，考验的是玩家的反应能力和控制能力。有些是战略游戏，像扔砖头（玩法是在远处摆放代表着国王、大臣、犯人等角色的砖头，玩家在远处用砖头扔过去，打到哪个砖头就扮演哪个角色），玩家要从“战略”角度出发。有些则是智力解谜（Puz）游戏，像翻绳。

和电子游戏不同的是，玩这些游戏需要不同的场地和条件。比如弹玻璃球需要一块平坦的土地；跳房子需要在地上“画出”房子；玩藏猫猫的场地就需要够大并且复杂了。这样一来就分出了大游戏和小游戏，像藏猫猫就是大游戏，翻绳则属于后者……

除了这些经典游戏之外，还有些人追求另类游戏。男孩的另类游戏有：粘知了、捉鱼、弹弓射鸟等。女孩的另类游戏我知道的有拔毛毛根、过家家等。这些狩猎游戏、射击游戏、养成游戏丰富了游戏类型，也让纯真的孩子得到了天然的乐趣。

后来，不知什么时候，女孩家的窗台放上了巴比娃娃，男孩群中则出现了变形金刚。再后来……



# 男人至死也要保持少年之心

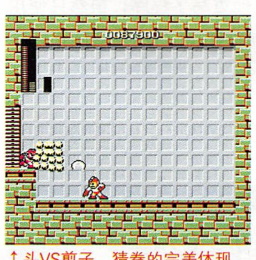
翔武

每人在小的时候都喜欢玩，我也是如此，而且我经常玩得很过火，我是真喜欢玩游戏。无论是原来和同学聊天，还是现在和同事聊天，童年时代玩过的游戏一直都是一个非常热门的话题。在这“儿童节”之际，我也来聊一聊对我的童年最有影响的几个游戏。

### ◆TOP1《洛克人》FC

《洛克人》在当年算是知名游戏了，游戏推出几年后在国内开始有了影响。我当时接触这款游戏的时候还是在小学，而且是找别人借的卡带,而借给我卡带的原因却是因为游戏太难，打到冰那关的时候被那闪来闪去的平台卡住了。我也是因他的“祸”得了这个“福”。

我拿到游戏后，确实如他所说，这个游戏真的很有难度，最初玩的时候也有不少卡住的地方。在冰那关也遇到了和他同样的问题，当时在那里卡了足有一个小时，不过经过仔细观察后终于通过了，但刚过去难点又来了，在空中移动的几个平台，不时还发出子弹，跳这个就已经是比较困难的了，如果被打到更增加了掉下去的几率。好不容易通过前面的平台结果掉下去，又要重新来。当时也有过放弃的想法，但是没有其他什么游戏玩,就继续玩下去了。当时因为家里的限制，玩游戏的时间不是很多，再加上FC的《洛克人》没有存档或密码之类的记忆功能，每次只能从头开始玩。最后因为反复玩，关卡和相克关系记得很熟悉，最后练成了不到一个下午一命打通的功夫，在和朋友、同学聊天时也成了炫耀的话题。



↑头VS剪子，猜拳的完美体现。

看到PSP的《新洛克人》后，一边玩着PSP版，一边拿FC版怀旧，想想当时那种感觉确实非常爽。

### ◆TOP2《圣铃传说》FC

首先声明，这跟《圣剑传说》没有任何关系，这款游戏是TAITO制作的。这个卡带也是当时我找别人借的，拿到游戏后有点惊讶，这是我玩到的第一款多主角的动作游戏。游戏中有4个主角，最初的4关是每个主角的单线。在汇合后，每关中都可以随意交换这4个角色，每个角色有不同的能力，很多地方也需要用他们的能力通过。而且这个游戏也是我玩到的第一个有分支路线设定的动作游戏。当时为了打全所有路线，玩了整整一个星期，比起《洛克人》，这个游戏有密码记忆系统，打全路线的时候轻松了不少，不然的话可能要用上两个星期的时间了。当时玩时感觉非常好，后来在和别人聊天的时候经常提到这款游戏，而且现在还在玩这个游戏，感觉当时能玩到这种水平的游戏，真是不错。

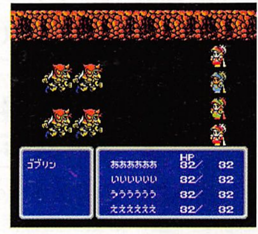


### ◆TOP3《最终幻想3》FC

我最初接触《最终幻想3》是在5年级时，当时我的朋友因为看不懂日语，无法再将这款游戏进行下去了，于是把这个卡带借给了我（说起来和《洛克人》的事件真是像啊）。虽然后来还了，但最后还是让我用其他卡带换了过来，至今还在我的手中。

当时玩的时候还不知道是《最终幻想》，一切都是靠摸索着打，初期得到职业后转了几个，然后发现不能转了，当时没注意是点数关系，还以为是游戏中固定设置。于是，两个战士、一个僧人、一个赤魔的组合一直打到出了浮游大陆。正式发现转职系统还是受了装备的启发，到了新的大陆后，见到很多新装备都不能使用，于是就开始乱试游戏中的功能了，最后终于知道了可以转职。就这样，第一遍就被我这么糊涂地打了过去。

等到玩第2遍的时候，第一遍中的问题都不存在了，而且还发现了很多藏在隐藏地点的道具，使用道具的系统也被发现了，解开了更多的谜题，也让我更喜欢这个游戏了。后来第3遍、第4遍，直到现在为止，这个游戏已经被我通了5遍，每次玩都有新的感觉。不过还是第一次打通的感觉是最好的。



↑这个命名方式，不知道你用过没有……

万恶的绫小路，你除了会含沙射影地批评别人还会干什么啊？这是嫉妒。（王禹）
男，17，北京市丰台区万源西里44楼三门九号，100076

# 软硬兵团速报

# CYBERWARE EXPRESS

## 硬件 Hardware 老版SC-SD盗版卡惊现市场，提醒玩家注意！

经过前几天的SC Mini SD盗版事件之后，在今天朋友那拿到了SCSD版的盗版。我们很吃惊连普通SD版也不放过，而此次SD版的盗版与Mini SD的盗版不一样的是，这个盗版可用SC的软件。但是有一点，此盗版卡稳定性不好，有时会出现花屏。请各位玩家注意购买正版。

SuperCard SD盗版卡特征如下：

- 卡带上贴纸颜色浅，图案模糊。
- 电路板颜色为黑色，边缘毛刺较多。
- 运行NDS游戏不稳定。

包装于外壳颜色与真品一样（仔细对比还是有区别特别在清晰度上），所以玩家在购买的时候需多留意卡带上的贴纸以及电路板颜色，最直接区别还是贴纸清晰程度不同。

对于不慎买到盗版卡的玩家应立即到购买处退货。否则将不能享受官方免费保修一年及升级的承诺。




## 软件 Software 超任模拟器Snezziboy v0.2版发布

NDS上的超任模拟器Snezziboy更新到了0.2版。这个版本修正了垂直同步刷新（vertical-sync）显示方面的众多问题，使模拟器运行更加快速。

模拟器的使用方式非常简单，使用Snezziboy提供的转换程序把超任游戏的rom转换为GBA文件即可烧录到卡里运行，当然转换为GBA文件说明在GBA机器上也可以运行。

具体细节如下：

修正垂直同步刷新，使得游戏运行速度加快。

修正TXS

修正WRAM的IO地址$2180-3，使得《洛克人7》出现画面。

改进超任高级SBC/ADC的准确执行，使得《超级马里奥世界》可以运行。

其他修正还包括对《超级马里奥合集》、《超级马里奥兄弟》、《超级马里奥 失落的世界》、《卡比的雪崩》等游戏的模拟改进。

（官方网址：http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=166961）

## 软件 Software NDS WS模拟器WonDerS发布

WonDerS是NDS上的一款WS掌机模拟器，作者LiraNuna称最近他重写了程序，虽然只使用4bit 的NDS的硬件Framebuffer渲染功能，但是模拟速度增加到了120%！感兴趣的朋友不妨下载一试。

（下载地址：http://liranuna.drunkencoders.com/?p=26）



## 软件 Software 多媒体播放器Moonshell继续更新

NDS上功能强大的多媒体播放器Moonshell更新到了1.31beta版。1.31beta版修正了软件上长期存在的问题——字体的右边缘显示不正常。并且对EZ4烧录卡提供了支持。另外还删除了系统文件夹中的RTC24Hour。

（官方网址：http://mdxonline.dyndns.org/archives/nds/）



## 软件 Software NDS上的Winamp播放器SylphAMP发布

NDS上的IRC客户端程序SylphIRC作者近日又发布了一款NDS上的播放器软件——SylphAMP。这个软件可以在Winamp中安装外部插件，从而在NDS上利用无线网络功能收听来自Winamp的收音，非常有趣的功能。

使用方式：

把OUT_SylphAmp.dll这个插件文件放到PC上的Winamp插件目录下（plugins）。运行Winamp,选择SylphAmp作为输出插件。把SylphAmp.nds文件拷贝到NDS的烧录卡中。打开NDS，运行SylphAmp连接PC端的无线路由器。连接到PC后会显示PC的IP地址，然后按开始键连接到PC。

假如Winamp正在播放音乐，那么声音将会转换到NDS的喇叭上播放。

这时NDS的按键功能如下：

A…………播放
B…………暂停
左/右…………改变音轨
X…………停止

（官方网址：http://www.sylphds.net/ev2/contentview.php?id=462）



## 软件 Software NDS版BASIC语言发布

Zzo38computer为NDS开发了这款改良版的微型Basic语言。通过触摸屏方便输入，你可以在上面编辑和运行程序。



（官方网址：http://zzo38computer.cjb.net/Nitro/dsbasic/）

## 软件 Software NDS鼓机程序更新

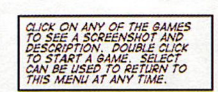
制作者Thechuckster放出了他制作的NDS鼓机最新版，这个版本增加了TR-808鼓机采样和许多新的声音；增加了909 鼓机界面，并且可以使用触摸屏操作。另外还有其他新功能和采样，对鼓机感兴趣的朋友不妨一试。

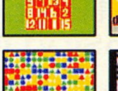
（官方网址：http://thechuckster.homelinux.com/tr909/）

## 软件 Software NDS上的小游戏合集

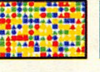
Dustin为NDS制作了这个“小游戏合集”，目前这个合集中包括四个经典小游戏，分别是《15-16》、《入侵者》、《Titles》、《投掷》。

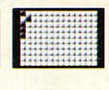






作者声称在以后的版本中，将把游戏数量增加到20个！

（官方网址：http://nitsud.rhodes.googlepages.com/collection）

## 软件 Software 非官方RPG游戏制作工具

Globoeil发布了一个虚拟游戏制作软件——Virtual Game Maker DS。使用这个程序不需要太多的编程经验，就可以方便地在NDS上“制作”出自己的RPG游戏。



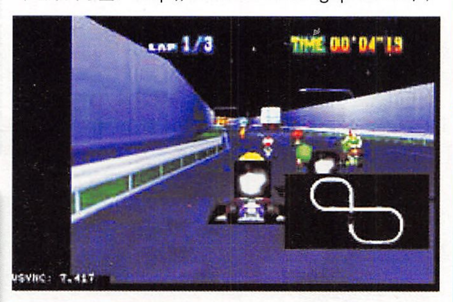

软件目前实现的功能：画面转轴正常；增加了更多项目设置，允许把所有地图放在一个文件夹中；修正了存档/读档问题；增加了游戏帧数调整；改正了一些错误。

（官方网址：http://perso.wanadoo.fr/Globoeil/VGMDS/VGMDS.htm）

## N64模拟器 Daedalus 64继续更新

StrmnNrmn继续更新他的PSP上的N64模拟器Daedalus64。他说通过新的改进，模拟器的速度得到了很大的提高，不久将能够很好地运行游戏。他说自己是个超级球迷，争取世界杯前将放出模拟器的新版本，然后认真看球，世界杯期间将没时间更新模拟器。

（官方网址：http://strmnnrmn.blogspot.com/）






## 脱机网页浏览器 noSy v1.0发布




这是一款PSP上的脱机网页浏览器。这款软件可以让用户使用PSP浏览自己感兴趣的网页，而不用上网，甚至不需要无线网络。NoSy的工作原理是把网页内容直接传送到PSP中，这样就不需要网络，随时随地浏览网页了。

这款软件提供试用，可惜的是这款软件并不是免费的自制软件，而是售价35美元的商品。

http://www.teddysoft.co.uk/



## PMF视频文件播放器公布

Magik放出了PMF Player 10，使用这个播放器可以播放PMF文件影片。PMF文件类型实际上是MPEG-2格式的一种，附带AVC视频和ATRAC3声音格式的。有些PMF格式附带影片说明，而这个播放器也提供了对这种信息的支持。

使用方式非常简单,把视频文件“movie.pmf”放在根目录下即可。目前这个软件还没有图形界面。

（下载地址：http://www.hypermagik.com/dl/pmfplayer10.rar）

## Mame模拟器 Mame4all更新

Kech放出了根据sazuke2911原始版本的Mame4all最新修改版。新版本首先改进了游戏的兼容性，并且支持了使用Home键退到桌面功能。各方面都趋向完美，但是还存在一些问题。分别是：

很多游戏的声音模拟不能够100%正常；

大于10兆的zip压缩文件不能模拟；

mamegp32x能够运行的游戏，有一部分Mame4all不能运行；

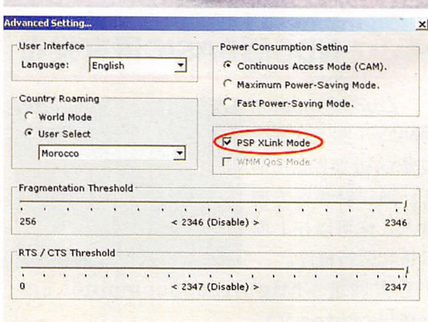
还不能通过WIFI读取游戏。

## Wifi Max支持xlink Kai

Kai是一个全球范围的联机软件，通过它可以和全球范围的玩家进行支持电缆联机方式的游戏。Kai的工作原理是用软件实现硬件电缆联机方式，通过网络联机范围就扩展到了全球范围。最重要的是，这种联机方式是完全免费的。

Wifi Max是Datel公司的一个小型无线Wifi适配器，同时支持PSP和NDS。最新的v4.13驱动程序支持了PSP Xlink的Kai模式。通过测试，Kai模式运行成功，这对于使用它的用户无疑是个好消息。



## 硬件 Hardware PSP车载装置

E3前Griffin科技公司就宣布了一款用于PSP的附件，使用它可以把用户的PSP装载车椅后，坐在后面的人就可以在旅行途中欣赏影片了。这个名叫RoadDock的装置有一个两寸宽的尼龙带，通过它把PSP牢牢地绑在任意车辆的后座上，并且可以方便地调整高度。安装在上面的PSP可以实现360度旋转，通过全方位的旋转用户能够找到适合自己的舒适角度。

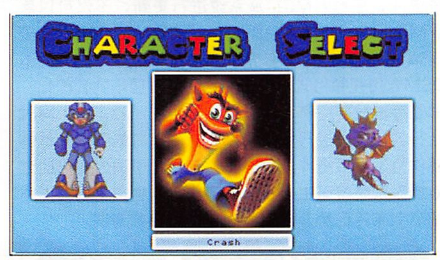


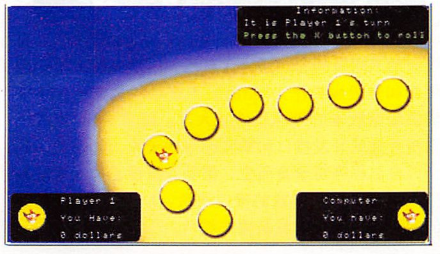





## 硬件 Hardware 自制游戏《PSP聚会》Beta版发布

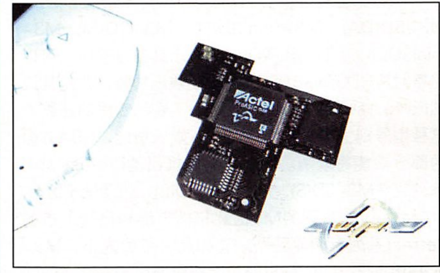
PSPHax0r9发布了自制程序PSParty，这个游戏的灵感来自《马里奥聚会》。这个游戏使用LUA制作，允许玩家加入自己的角色。而在下个版本中，作者计划增加WIFI功能。



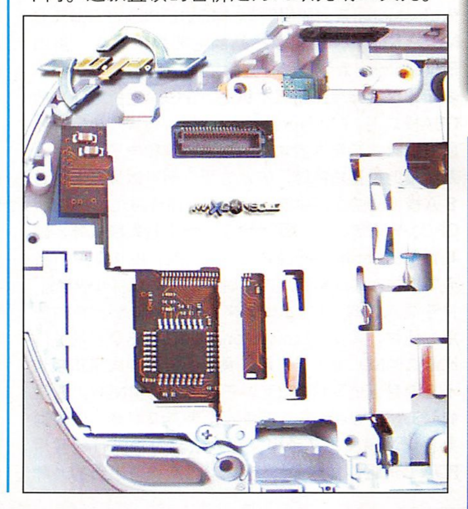




## 硬件 Hardware PSP首款直读面世

Undiluted Platinum（简称UP）是全世界第一款PSP硬件直读。UP是一个PSP的flash替换系统，通过它玩家可以使用之前的flash或者自由刷写固件版本。这样一来用户就可以随意使用自制程序或者运行各种ISO了。UP包括32兆的NAND flash存储系统，用户可以通过传输软件方式实现各种功能。用户可以通过PSP主板上的引导程序或者UP上的flash启动PSP。选择方式非常简单，普通开机使用的是UP的引导程序，而按住L键开机则使用了PSP自身的引导程序。另外，UP还有第二个flash以供PSP使用，这个flash更大的作用是把变成“砖头”的PSP救活。所有的功能都是使用flash升级软件完成的，而这些软件能够自由下载使用，使用方式非常方便，并且软件包括了自动监测功能，可以监测flash程序安装的是否成功。




Up的外形小巧，设计安装简单。一个焊接电路板包括了连接PSP主板的电路，还有连接主板USB。安装到PSP内部后，PSP外表完全没任何不同。这款直读的售价定为75欧元或90美元。






文/窗外不归的云　责编/岚枫

## M3产品最新动态

电影卡M3家族又增添了新成员——Professional系列。作为NDS游戏影音多媒体娱乐制造周边行业的领导者，Professional系列产品的M3所奉行的方针就是充分利用GBalpha自身专有的DoFAT游戏转换技术研制用户喜爱的具有尖端高兼容性的烧录产品和视频音频播放产品。为了和过去的M3系列产品相互识别和区分，Professional代表“专用性、高品质和简易性”。产品型号目前分为M3-CF(D)、M3-SD(D)、M3-SD(DA)、M3-miniSD(D)、M3-SD(S)、M3-miniSD(S)，“D”代表Dual，表示具备双系统，可以完整对应NDS和GBA所有的主要娱乐功能，就是常说的Perfect系列；“S”代表Sole，表示专用的意思，这种型号则主要对应NDS的所有娱乐功能，GBA方面的部分功能将取消。因此，此次推出的Professional系列就是M3-SD(S)、M3-miniSD(S)，为了便于区分，Professional系列的M3包装和标志都和已经上市的Perfect系列有明显区别。首先是包装的大小，M3-SD(S)和M3-miniSD(S)的包装明显要小于 M3-SD(D)和M3-miniSD(D)，这也是普及版Professional和旗舰版Perfect两个系列的最明显区别，其次是产品上标签的图案，注意，我们可以很明显的发现，Perfect系列的M3标志MOVIE PLAYER的上方有NDS&GBA，Professional系列的M3标志MOVIE PLAYER则只有NDS&NDSL，表明了产品的主要应用对象。虽然Professional系列的M 3 去除了GBA功能，但是并不表示它仅能够用在NDS主机上。在GBA主机或NDS的GBA模式下，M3 Professional仍旧可以实现电影卡的所有视频、音频播放功能，图片浏览和电子书应用，系统辅助设置功能等，游戏方面，则可以运行各种G B A模拟器游戏，包括FC、SFC（部分游戏）、GB、GBC、PCE等，NDS游戏除了没有全载入模式外，则和目前的Perfect系列的M3完全一致，鉴于DoFAT核心转换技术的成熟和业内首屈一指的NDS游戏兼容性，快速载入方式可以给M3带来更高的性能和出色的使用方便性，因此，Professional系列的M3是目前性价比最高的NDS烧录卡，除了具备外接闪存式NDS烧录卡目前最低的售价238元，还捆绑了目前NDS上最强的M3专用PDA系统，带真人发声英汉词典、汉英词典、汉语词典、各种中文输入法和琳琅满目的实用PDA工具组件，这些都使得M3再次绽放出新的光辉和亮点。其他的型号标志符，“A”表示改进型号，例如M3-SD(DA)就是大幅度缩小了体积，采用侧面接入SD卡的M3-SD。“L”表示专门对应NDS LITE尺寸的型号，这样大家也可以轻易推断出未来M3的若干新型号。这些产品和软件的出现，表明了GBalpha对中国市场推行“差异化战略”的方针，在产品上继续扩展产品线的宽度和深度，同时依托自身技术优势推出差异化的高技术附加值产品。在市场上，随着新售后服务政策的出台和推行，必然让所有中国玩家获得称心如意的优质服务。

## M3软件速递

M3内核C20已经发布，GBA金手指改进到可以在GBA本体上直接进行设置，丰富的金手指选项和多达2301个的金手指代码以及各种中文GBA游戏的金手指代码库，无疑已经让M3在这些辅助功能上达到了更高层次的水准。软件操作方面也做了很多细致贴心的调整，例如M3的界面图标可以自动记忆上次使用的功能模块，方便用户经常使用的功能而不用频繁切换功能选项，游戏转换软件也加入了针对个人电脑的不同情况，可以分别设置NDS和GBA游戏ROM的存放路径，这些方面都是凝聚了开发人员的各种努力，而实现的功能。新内核的更新除了加入万众期待的PDA系统外，还将对M3扩展系统进行更新，不仅可以兼容Moonshell的立体声DPG格式的影片，还可以播放GBalpha网站提供的专为NDS硬件量身打造的高品质DSM专用视频格式。电子书方面则对显示的智能化、书签等进行了完善和改进，扩展系统还对多任务同时运行的协调性进行优化，以及功能窗口的下拉菜单等都作为了标准组件。届时，完全适合于国人使用的全新操作系统将诞生，它将以多任务、中文支持、操作细节完善等优势，获得越来越多用户的青睐。

## M3前沿消息

M3的PDA系统公开的第一版本为测试版本，并且没有加入所有的应用组件。日后，PDA系统的功能的更新和升级也将作为M3的工作重点任务之一，不仅提供最新版本的PDA软件给大家。随着M3专用PDA系统开放式开发接口和编成标准的公布，越来越多的个人自制程序将孕育而生，借助双屏视窗操作系统的强大平台支持和丰富的接口函数，M3在多功能方面的应用和多元化的发展值得期待。

# EZ专区

责编/岚枫 文/窗外不归的云

果然没有辜负我们的期待，EZ公司辛勤地更新EZ4的专用软件，上期发布专栏上公布的软件进度截至到0511，而本期则更新到了0530，以下是具体更新：

**2006-05-30**

GBA游戏载入PSRAM提高大约一倍的速度。

**2006-05-25**

NDS端及GBA端均支持长文件名。

1.对于miniSD上已经有的存档。请将Saver目录中已有的NDS游戏存档改名和游戏名一致

例如.miniSD中有"新超级马里奥兄弟.nds", Saver里面有"新超级~1.sav".那么必须将"新超级~1.sav"改名为"新超级马里奥兄弟.sav"。修改前最好将存档备份到PC上，以免出错。

2.新传送的NDS游戏会自动调整sav文件的名称。无需手动调整

**2006-05-24**

加入NDS端长文件名支持。GBA长文件名支持2天后推出

加入自定义文件名的功能

EZ4核心NDS模式加入左右键翻页功能

1.对于miniSD上已经有的存档。请将Saver目录中已有的NDS游戏存档改名和游戏名一致

例如.miniSD中有"新超级马里奥兄弟.nds", Saver里面有"新超级~1.sav".那么必须将"新超级~1.sav"改名为"新超级马里奥兄弟.sav"。修改前最好将存档备份到PC上，以免出错。

2.新传送的NDS游戏会自动调整sav文件的名称。无需手动调整

3.开机自动备份NDS存档请在NDS模式下备份,不要切换到GBA模式备份，因为GBA模式目前还没有长文件名支持,会出错。玩GBA游戏请在确认已经在NDS模式下备份了进度以后再切换至GBA模式

**2006-05-18**

增加了批量添加功能

**2006-05-15**

修正了0434 新马里奥兄弟 minigame不能运行；0216,0252,0297 马里奥与路易RPG2 存档后定机

修正逆转裁判存档备份问题

此版本内核更新后，ROM需要重新从EZ4Client发送一遍。

**—— 对EZ4的一点建议 ——**

目前烧录卡市场没有独自的特点，是很难生存下去的。SC廉价且对NDS游戏兼容性好；M3mini对GBA、NDS都支持的很好，而且功能多，还有独自的电影压缩技术。而目前的EZ4呢？对nds游戏的兼容性较好，对GBA游戏支持的完美，做工好。仅此而已了吗？嗯，目前看来仅此而已了。与现在M3价格差不多，我想更多的人会去选择M3吧。所以嘛,EZ4要有自己的特点才能出人头地。

EZ4不是有个256m的NORFLASH么？这个目前只是用来放256M的GBA ROM的。

可是256m的游戏也就那么几个，岂不是浪费这个区了？所以么，变通下。能把不是256M大小的GBAROM也能往NORFLASH里面烧就好了。也就是变成像原来GBA烧卡时代的那种合卡形式,可以根据自己的意愿一次性把自己喜欢的、比较常玩的多个GBAROM烧入NORFLASH中去。既然可以烧一个256MROM，那么能烧个128+128、64+64+64+64或128+64+32+32等这之类的合卡ROM，不是难事吧？以后玩这里面的游戏便可以无须等待了，这样可以减少很多读取时间（每次把GBAROM载入PSRAM区时，32M耗时7秒左右，64M 11秒左右，128M 22秒左右），因为是自己经常玩的，每次关机后又要重新载入到PSRAM区里，会耗时，经常玩的游戏这样玩是很费时，别看这点时间，是很影响玩家心情的哦。

这样用EZ4玩GBA游戏就有了多元化的方式去进行游戏。这样做是不是更好呢？给只有GBA的玩家带来便利，为喜欢玩GBA游戏nds玩家同样带来了福音。如果实现这样的功能，EZ4就有特点了。可以说是在存储卡系烧录卡中首创了玩GBA无须等待的先例，就像原来EZ2时代那样玩，怎一个爽快了得？因为充分运用了EZ4的硬件结构特点.这是SC做不到的，也是M3做不到的，这样EZ4在市场上更有竞争力。

# SuperCard专栏

文/窗外不归的云
责编/岚枫

## 硬件使用篇

**Q:为什么我一开电脑就显示write protect lock, Please turn off GBA?**

A:提示SD保护开关被打开,请关闭保护…当然有时候不排除SD座接触不良问题,可用酒精擦拭，实在不行可找经销商进行更换…

**Q:我们非要按顺序升级内核吗?**

A：当然非必要,先认识下内核的后缀。

(.bin) 完整内核 可直接升级无论是哪个版本。

(.scu) 补丁内核 只能是在一个完整内核上升级的补丁,例如升级到1.61你必须要先升级1.60的完整内核后再升级这个.scu的1.61内核……

**Q: 如何进入测试SC卡功能?**

A: 在开机的时候按L＋R，进入测试画面，在测试画面中按A可进入下一项，按B可开始进入正常游戏画面。

**Q: 如何查看SC的内核版本?**

A: 在开机的时候按L＋R，进入测试画面，在测试画面中按A可进入下一项，在最后一项就可看到内核版本。

**Q: ＳＣ卡耗电量如何?**

A: 因为ＳＣ卡还需要带动ＣＦ卡，如果频繁换游戏，会耗电大一些，一般SP的标准原装电池开灯,声音开到最大能支持5–6小时。

**Q: 能用40X的高速CF卡吗?**

A: 能用，ＳＣ卡可支持各种速度的ＣＦ卡。

**Q: ＳＣ支持ＣＦＩＩ型卡吗，就是那种厚的?**

A: 不支持，ＳＣ卡只支持ＣＦＩ型，就是目前市面上最流行的。

## 软件使用篇

**Q：SC能看电子书直接播放MP3和一些电脑格式图片以及电影吗?**

A：当然可以，前提是DS上，因为DS机能比GBA强大许多。借助Moonshell第三方软件的支持可直接播放。

・音乐播放，支持MP3/OGG/NSF/GSM/MOD/SPC等格式。

・视频播放，支持Moonshell专用的DPG格式（新版容量小效果好，转换速度快）

・图片浏览，支持JPEG/BMP/PNG/GIF格式。

・电子书阅读，支持TXT格式。

**Q：什么是于GBA游戏联动?**

A：而前提是你玩的是NDS游戏而且此款DS游戏支持联动功能，内核与软件必须要1.61以上才支持，GBA联动功能需要使用联动功能的DS游戏必须在转换软件属性中选择与GBA游戏联动的选项后转换。如果运行NDS游戏时发现同目录下有同名的GBA游戏,内核会先装载GBA游戏,以实现联动功能(例: 0094.dsq,0094.gba,那么0094.dsq与0094.gba会实现联动)。

**Q: NDS游戏如何存档的?**

A: NDS游戏转换后会有两个文件, 其中一个是.sav文件, 就是存档文件了, 将这两个文件都复制到SD卡上, NDS游戏在游戏中存档的时候, 会自动存档到.SAV文件. 下次游戏会自动调入, 十分方便, 对玩家来说感觉就像正版游戏一样存档. 而且这个.sav文件还可方便备份到电脑, 或与别人交换存档文件。

**Q: NDS游戏如何使用别人的存档的?**

A: 很简单, 只需要将别人的***.sav改名成和你的NDS游戏文件名前面一样就行了, SuperCard是根据文件名前面相同自动找.sav文件的。

**Q: SC支持长文件名吗? 如何支持?**

A: SC目前支持长文件名。只要将安装好软件后的目录中一个scfont.fon的文件复制到CF/SD卡根目录就行了。

**Q: 用关机存档办法解决网球王子2004（1473，1474）问题?**

A: 这个游戏如果打上复位补丁就会白屏, 不打的话, 可以玩, 但是存不了档, 因为热键不起作用。这时候就要用关机存档的办法啦。 方法是: 在游戏中存了档后, 关机马上开, 2秒之内要开, 这时游

戏的存档还在SC卡上, 但是可以回到SC主菜单了, 按右键, 进入SAVE菜单, 找到你刚才玩的那个游戏的名字的存档文件, 如: 网球王子.SAV, 按A保存. 就可将SC内存中的存档保存到CF卡上了, 就不会掉档了。此方法也适用于其它类似的游戏。

**Q: SC卡能玩GBC游戏吗?**

A: 用1.62以上内核支持GB，GBC游戏，而且使用简单。只要把ROM直接拷贝到闪存卡上就可以直接玩了，当然因为模拟器的缘故部分游戏支持的不好。

**Q: SC卡如何播放音乐?**

A: 把MP3用电影转换软件转成GBS格式，下载电影播放软件filmplay.bin到ＣＦ卡中，在ＧＢＡ上先运行filmplay.bin，然后就有看电影，放音乐的介面了，进入放音乐相应的菜单，可找到ＧＢＳ文件，就可放音乐了。

**Q: 为什么需要转换游戏?**

A: 下载SC采用特别的硬件结构，游戏需要转换才能在上面运行，另外，金手指、复位、即时存档、压缩功能都需要在这里解决。其它烧录卡也转换过的, 只不过他们是在烧录的时候转换的, 他们烧录的时候速度慢, 再转换你也感觉不到。Q: 如何升级内核?

A: 下载解压最新内核放到CF卡根目录, 开机后会自动升级。

**Q: 如何保存游戏存档?**

A: ＧＢＡ绝大部分游戏都是需要存档的，ＳＣ卡没有电池设计，存档需要保存到ＣＦ卡上，所以在游戏中存完档后，需要按L+R+A+SELECT进入存档菜单，这样存档才会被保存到ＣＦ卡上，永不掉档，下次玩游戏时，存档会自动调入。

**Q: 如何即时存档?**

A: 在游戏中按L+R+B+SELECTＢＡ就会进入即时存档菜单，可以存档，也可以读档。

**Q: 游戏白屏如何办?**

A: 在请在游戏转换的时候，关闭游戏复位和金手指选项，这是由于补丁错误造成的。

**Q: GBA如何看电影?**

A: 首先要下载电影播放软件，解压后放到ＣＦ卡上，然后像运行游戏一样运行它，会出现电影播放软件的菜单，第一个菜单就是放电影的. 当然, ＧＢＡ格式的电影你要放到ＣＦ卡上，你才有电影可看。

**Q: 补丁库是怎么用的?**

A: 补丁库放到电脑ＳＣ软件安装后的目录，覆盖原来旧的补丁库就行了，是转换软件自动使用的, 不用放到ＣＦ卡上。

**Q: GBA如何转换电影?**

A: 首先要下载电影转换软件，将一般的视频转换为ＧＢＡ专用格式。

**Q: FC/PCE/GB/SMS等游戏存档的方法?**

A: 1. 复制一个*.sav的存档文件（大小64k)。

2. 将该文件名改成与游戏ROM同名（例如：游戏ROM是bbaa.nes 存档文件名应为bbaa.sav)。

3. 打开模拟器的即时存档，存游戏

4. 按LEFT+RIGHT+A+SELECT将进度存入CF卡中。

5. 下次玩游戏时，SC将会自动装载该存档。

**Q: 什么是即时存档?**

A: 即时存档也有叫实时存档，英文名叫：Real Time Save，她是游戏玩家玩不过游戏时，特别梦寐以求的功能，特别是玩动作游戏的时候，水平一般的玩家老打不过ＢＯＳＳ，或游戏太难的时候的最佳利器。目前电脑上的ＧＢＡ模拟器都有这个功能，不用再等到玩到游戏存盘点才能存档, 直接在任何时候都可以保存下当时的游戏状态，死了后再重来，或以后接着玩，所以香港等地叫＂无限复活＂。

最早推出这个功能要追述到上世纪90年代，香港邦谷公司推出了著名的超任博士，极大扩展了当时雄霸游戏市场的超级任天堂的功能，加入了金手指、慢动作、即时存档（无限复活）等强大功能，我还记得当年的电视广告就是，超级玛莉在进行游戏中，一遇到难的地方，马上用慢动作功能，一旦死掉，马上用即时存档功能来无限复活，呵呵，就像时光可以倒流一样，打不过,从刚才存盘的地方马上又重来，呵呵，没有玩不过的游戏啦。

当然，还有一个重要的功能，就是ＧＢＡ的游戏存档格式，或掉档再也不会困扰大家了，想什么时候存盘就什么时候存盘，不会出现这种情况：＂老妈说：快睡觉啦＂，这边还没有找到游戏中存档的地方，结果被老妈强行关机，白玩啦, 呵呵。

## 其他

**Q: NDS刷机后为什么玩玛丽赛车会黑屏?**

A: 简单，只要升级到FLASHME V5以上就没问题了…

**Q: 待机?为啥我玩NDS游戏时候盖上机盖不能待机呢?**

A: 要待机只需要插一张正版卡在机器上就可完美待机了, 当然你也可以使用SC的真卡引导卡superkey。

# 烧录业异军突起

## 「SD魔卡」全面测评

"烧录设备"作为一个非常有中国特色的游戏周边产物，自从GBA时代起就开始在国内蓬勃发展起来。粗略算下来也有那么4、5年的历史了。当年老任一家独大的GBA时代，国内有数家厂商同时开发其相关的烧录设备，从臃肿到灵巧；从粗糙到精细；从简约到完美。竞争是残酷的，但仍然有少数的厂商从中受益匪浅，最终以一家独大方式结束了第一轮的烧录大战，但是谁也没有想到，次世代掌机的到来，会将这个市场带入"死亡竞争"的旋涡。对于主机PSP的出现使得烧录厂商少了相当一部分玩家的市场，而众多厂商的同时介入甚至已经颠覆了这个本来就脆弱不堪的市场。可以说到了今天，国内用户所带来的利润已经无法满足烧录厂商的自身的需要，除了要不断地扩大海外市场外，最重要的一件事就是保住自己在国内玩家心目中的品牌印象。本以为SC、M3、EZ的三足鼎立已经将这个市场"折腾"得够呛了。但今天小枫还要为大家再介绍一位新"成员"。相信大部分读者对它并不熟悉，这就是由广州派力公司开发的对应NDS/GBA的外接存储卡烧录设备——SD魔卡，您可能没有听闻过这个厂商和系列产品，但请千万不要轻易忽略它的存在，下面就小枫来为大家揭开它的神秘面纱，看看这个低调登场的"业界后辈"能够给大家带来怎样的惊喜！



文、责/岚枫

## 包装、外观篇

可以肯定的是，在如此激烈的市场竞争下，价格越发的成为了一个非常敏感的因素。GBA时期烧录设备暴利的年代已经一去不复返，为了能够生存，各大厂商都在尽可能的节约成本，以达到更高的性价比。显然这样做的结果就是之前GBA时代奢华的外包装模式进入到NDS时代就已经很难见到了。无论是走低端路线的SC还是以高性能和高价著称的M3系列，在外包装上都没有敢投入太大的手笔。SC姑且还能够理解，可是当初M3卖到"天价"的时代，外包装也不过是一个普通纸盒。显而易见，现在的国内烧录厂商之间的竞争，已经从之前可以在产品本身以外的方面进行极端追求，发展到现在只能凭借产品本身真刀真枪的较量。这样的转变也是市场的急速变化的结果。即使是一向以高端产品姿态登场的EZFLASH系列，EZ4的全新包装也与其之前的产品有着不小的差距。SD魔卡作为一款走低端、高性价比路线的产品，当然在包装上也无法带给用户太多的惊喜，但与SCMINISD和M3 MINSD P的产品包装相比，显然还要稍好一些。




↑这就是魔卡的纸盒包装，初接触时感觉与其它产品没有区别。

打开略显粗糙的纸盒后发现，盛装卡带的竟然是一个红色礼品盒，盒子的做工虽然算不上太精细，但也给人一种惊喜和喜庆的感觉。而且因为盒子自身有些分量，用户拿到手里也会有种比较皮实的感觉。（笑）盒子里面装有SD魔卡的本体与另外一张8CM光盘。比较有意思的是卡带是由一个塑料盒子装着，不仅可以起到保护卡带的作用，也为玩家外出携带提供了方便。光盘中有内核与转换软件，配有非常详细的操作说明，玩家可以很方便地上手使用。







↑完全的GBA实卡大小，看来现在的NDS/GBA烧录设备这已经是最基本的标准了。

首先必须要正视的一点，那就是SD魔卡是一款低端的烧录设备，所以不要指望它能够在外壳上有什么太好的表现，因为之前在网络上小枫就要看过相关的照片，所以当真正拿到实卡时也没有太多的失望。小枫收到的测试样品都为蓝色塑料外壳，塑料的质感比较软，模具的做工也较为粗糙，上下壳之间的接缝比较大，而且有松动。(后来发现是因为螺丝没有拧牢，汗一个……）甚至可以不客气的说外壳做工只有GBA的盗版卡的水准。虽然我没有看到透明外壳的样卡，但可以肯定的是目前的外壳做工是无法让人满意的。通过小枫与厂商技术人员的交流，魔卡的新外壳模具






↑金手指端还是比较平整的。

即将出炉，手感与做工都要远强于现在这个版本,所以还是让我们小小的期待一下吧！

与其它几块同样使用外接存储卡的烧录设备不同的是，SD魔卡是唯一一款可以同时兼容MMC、SD和MINISD卡的产品。当然，SD与MINISD完全可以被归为一类，想要在魔卡上使用MINISD卡，也是要先将它插在SD卡大小的转接器上才能使用，其实都是一个道理。因为MMC卡与SD的卡槽是相同的，所以只需要一个外接卡槽就可以搞定。但是因为MMC卡要远小于SD卡，所以可以插在上面丝毫不突出。而如果是SD卡的话就比较尴尬了，突出的部分太多，魔卡的卡槽又没有弹出设计，在使用时很容易拔落，实用的价值并不是很大。这个设计也只能给那些拥有SD/MINISD卡又不想再花钱



↑魔卡与EZ-FLASH4的卡槽一样都没有弹出的设计，都需要玩家用指甲去“抠”，魔卡稍微好点的是留给玩家手指的地方更大一些。

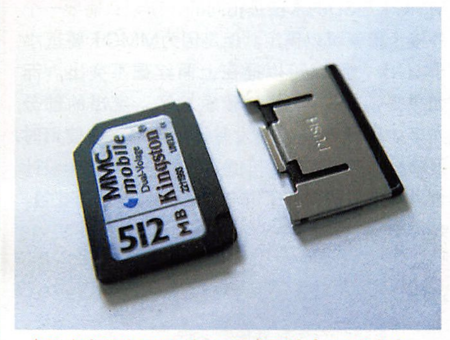



↑SD/MINISD卡使用在魔卡上的效果实在是不怎么样。

买MMC卡的玩家一种选择而已，如果是注重外观的玩家肯定要选择MMC卡的。MMC卡无论是价格上还是数据传输速率上都较SD卡有优势，实在是不二的选择！



↑MMC卡可以完全插入到卡槽中不凸出，这才是标准的配制。




↑现在市面上512M的MMC卡不过才110元左右。



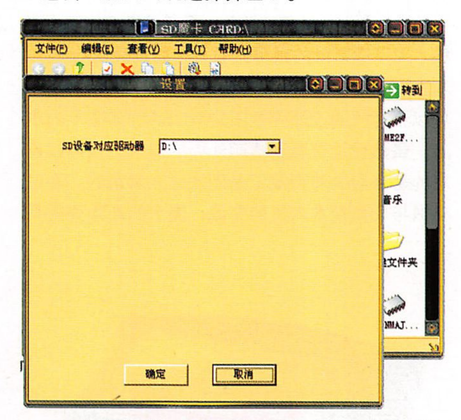

可以说魔卡是完全为配合MMC卡而打造的外接存储卡烧录设备，厂商也是一再主张玩家配合MMC卡使用魔卡，玩家有条件的话还是选择MMC卡吧。虽然魔卡的外壳做工的确有些粗糙，但无论是在NDS还是GBA上拔插都比较轻松，没有过紧或过松的现象发生，这一点还算比较不错。

## 软件转换、内核篇

与其它几个烧录厂商的产品相似，SD魔卡也是无法直接使用clean rom，必须通过软件转换才能运行。就在杂志截稿前厂商发布了对应SD魔卡的最新的转换软件和内核。目前内核已经更新到2.2版，而转换软件则更新到了3.3版本。



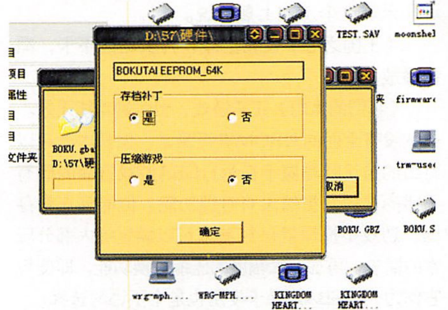

魔卡的转换软件做得比较偷懒，只是一个普通的Windows的窗口设计，没有细节上的修饰和完善。不过在功能上却丝毫不含糊。在转换游戏前，玩家应该先选择自己需要存储ROM的文件夹，笔者这里推荐直接选择外接存储卡MMC卡所在的位置。假如您的外接存储卡是H盘，那么就直接选择其根目录好了。更换存储文件夹的方法是找到上面一排选项中的“工具”，再点击“选项”就会出现选择界面了。



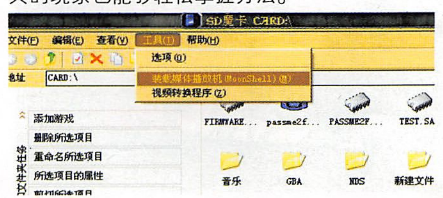

在转换的窗口中，所有的NDS游戏文件后缀名是nds.SDS，并且会用一个小的NDS主机来表示;而GBA的文件的后缀名仍然还是gba，图标也是一个小型的GBA。其它的存档文件则是用一个小的芯片图标来表示，玩家可以一目了然地了解

到这些文件的作用。小枫这里想要强调的一点就是存储ROM的文件夹一定是该硬盘/磁盘的根目录，如果是子目录会出现内存报错的现象，并且直接会导致PC死机。不知道这是我电脑的问题，还是转换软件本身的BUG,希望今后能够有所修正。

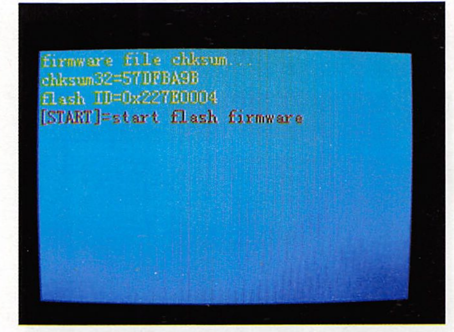
ROM的转换过程都比较快，一般都只需要几秒钟就可以搞定，在转换非256M GBA ROM时可以对游戏进行压缩转换，压缩的比例接近60%。以一个128Mb的GBA游戏为例，ROM存储到MMC卡应该是16MB，经过压缩转换后就只有10MB多一点了。但是压缩过的GBA游戏无法直接导入PSRAM中直接运行。这个在后面会有比较详细的说明。总之这个设计对于一些平时喜欢拿DS主机怀旧GBA游戏的玩家来说的确是个不错的功能。




如今的NDS/GBA烧录设备，拥有强大多媒体功能Moonshell软件已经成为其标配软件。魔卡自然也不例外，比较特殊的是这次Moonshell软件的生成与影片转换都被整合在了转换软件中。点击“工具”选项就会看到一个“装载媒体播放机(Moonshell)”的选项，再次点击在目标文件夹中就会生成一个名称叫“moonshel.nsd”的软件，在NDS上运行就可以直接进入Moonshell的多媒体截面。通过小枫的测试发现，软件是经过处理过的，下屏中一些杂乱的选项已经被去掉和优化，播放MP3与专用格式的影片都没有任何的问题，玩家完全可以将DS主机变成一个掌上的多媒体终端。转换影片也非常简单，在“工具”选项中就可以找到，即使是平时不擅长上网找工具的玩家也能够轻松掌握方法。

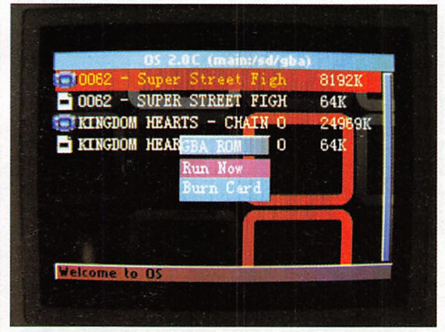



目前游戏的内核为2.2版，针对近期内一些无法兼容的游戏做出调整。更新内核在GBA模式和NDS模式都可以进行。进入GBA模式的方法是按住START键开机。更新内核非常简单，只要按下START键就可以进行。更新完成后再按一次START键则会重新启动主机。

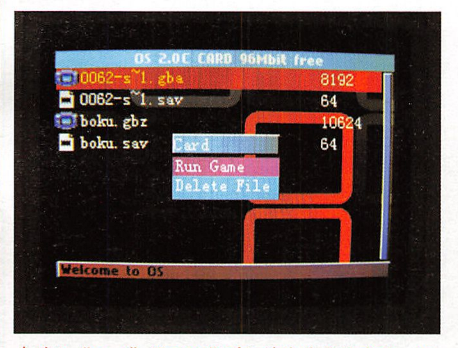



SD魔卡在硬件设计上有其独特的地方，尤其是在对GBA游戏的支持上非常不错。因为小枫与派力厂商的技术人员接触不多，因此对于魔卡的具体硬件构造不太清楚，从宣传语中我们了解到魔卡采用的是256M的PSRAM，当运行GBA游戏的时候，可以直接将ROM导入到PSRAM中进行游戏。在这点上与M3和EZ4是一个原理。因此魔卡在运行GBA游戏时没有丝毫的拖慢。独立的SRAM也为游戏的存档提供了保证。比较特别的是玩家在GBA模式下运行游戏时可以在两种模式下进行。这一点与EZ4也有些相似的地方。玩家如果进入选项SD（不明白什么意思，难道指的是SD卡，但我明明用的是MMC啊……），在里面选择GBA游戏时如果是小于256M都会有“Run Now”和“Burn Card”两个选项。前一个选项是直接载入到PSRAM中运行，一般的游戏载入只需要几秒钟。而“Burn Card”我就有些不明白了？烧到卡里？烧到卡里的什么芯片中呢？虽然缺少官方的技术支持，但似乎魔卡中并没有NORFLASH，这ROM又是烧到哪里去的呢？选择“Burn Card”后载入需要一定的时间，一个256M的ROM大概需要4分半到5分钟的时间。而载入之后又要再度读取，众所周知，NORFLASH的特点是存储慢，而读取快。而在魔卡中烧录后再次读取的速度也是非常慢的，同样256M的游戏读取也需要1分半钟左右的时间。从这个角度来看这一定不是NORFLASH。如果说是PSRAM也说不过去，因为断电后存储到PSRAM中的数据就会丢失，需要重新载入才能

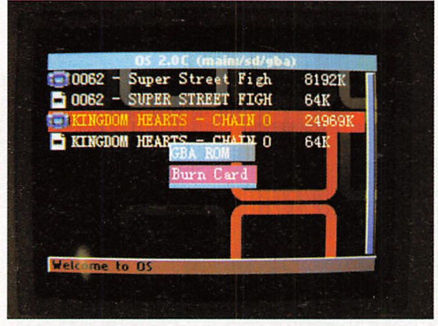
再次进行游戏。而如果关机后再次进入GBA模式时选择“Card”，就可以直接读取之前烧到里面的游戏了。从断电不失去数据的这个角度来看，采用的也不是PSRAM。小枫在这方面了解不多，还准备向官方的技术人员请教，具体的原因今后再为大家补遗，希望能够谅解！还有一点大家要注意的是，256M的游戏和被压缩转换过的游戏都是无法直接载入到PSRAM中进行游戏的，必须烧到卡中才能玩。




↑在“SD”中可以选择直接运行游戏还是先将游戏烧录到卡中再进行游戏。




↑进入“Card”就可以找到之前烧录的游戏了，不过载入时仍然需要一段时间。




↑256M的《王国之心》就没有直接运行的选项了。

拥有烧录模式的魔卡最大的好处就是可以在没有MMC或SD卡的情况下玩GBA游戏。配合转换软件的压缩模式，甚至可以同时烧录多款低容量游戏。这对于一些经济比较拮据的玩家绝对是个好消息。

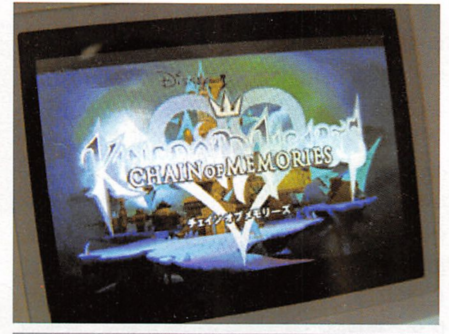
## 兼容性

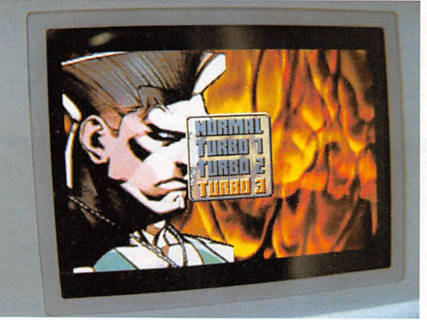
前面就已经提过了，因为魔卡采用了PSRAM+SRAM这样的组合，所以在运行GBA游戏时不会出现类似于SC那样拖慢和无法正常存档的现象。作为同一价位的产品，魔卡在GBA游戏运行方面的确要远强于SC。小枫因为时间有限，只是粗略地试了几个ROM：

《街头霸王2X》速度正常，没有拖慢现象。(最近几天玩这个游戏上瘾的说。)

《王国之心》正常游戏，片头动画不卡，顺畅播放。

《我们的太阳》正常游戏，但时钟功能无效。虽然没有全面的对ROM进行测试，但基本上可以得出的结论就是魔卡在运行GBA游戏方面的确有不错的素质，虽然没有时钟功能，但能够正常存档、游戏不拖慢就已经基本可以满足绝大部分玩家的需求，再加上大幅度的压缩转换功能，即使将它作为一款GBA烧录卡使用也是个不错的选择。



下面我们要说的可能就是大家最为关心的DS游戏兼容性了。其实从EZ4的发售初期例子大家就应该明白，一款烧录设备初期的兼容性永远也无法达到前辈那样的水准。魔卡也一样，如果您期望它能够达到像M3那样接近100%的游戏兼容性那我只能说让您失望了。在没有更新2.2内核之前，小枫试验了几款比较敏感的游戏，其中包括：

《生化危机DS》正常游戏，速度正常，没有拖慢。

《新超级马里奥兄弟》必须插入一张正版卡带才能够正常游戏。

《终极蜘蛛侠》白屏无法进入游戏。

《恶魔城 苍月的十字架》游戏正常，片头动画会卡。

《俄罗斯方块》黑屏无法进入游戏。

《传说的斯塔菲4》可以进入游戏，但进入地图画面就会黑屏。

更新过2.2版内核后：

《生化危机DS》正常游戏，速度正常，没有拖慢。

《新超级马里奥兄弟》不需要正版卡也可以进入游戏，但进入MINI游戏模式死机。






↑小枫挑的几款游戏都是曾经在其它的烧录设备上兼容性出现问题的代表作品，从新内核的更新上来看，解决的还是不错的。

《终极蜘蛛侠》白屏无法进入游戏。

《恶魔城 苍月的十字架》游戏正常，片头动画会卡。

《俄罗斯方块》可以进行游戏，在WIFI上联机对战也没有任何问题。

《传说的斯塔菲4》可以进行游戏，但有一些拖慢。

## 总结

不可否认，魔卡作为烧录界的新贵仍然还有着这样或那样的不足。从目前市场的走势上来看，SC与M3各占领着一部分市场，并且都拥有自己一定数量的用户。SC因为其价格上的优势会更占优一些。而魔卡的路线显然与SC非常接近。通过横向比较我们不难看出，魔卡仍然还是具备一些自身的优势的。首先在耗电量上魔卡要强于SC，就小枫测评中发现魔卡的耗电量惊人的低。虽然在DS游戏兼容性上目前的魔卡与SC相比还有着一些差距，但在GBA游戏方面，无论是压缩转换还是游戏运行本身，魔卡都是绝对的胜出。当然这都建立在两者接近的价位上。很难说谁的性价比更高一些。就小枫从派力电玩的相关负责人了解到，魔卡近期不仅会在外壳做工上有一些调整，还会在价格上进一步进行一些调整。现在的SD魔卡零售价为298元，调整后将降到惊人的268元。而在世界杯期间还会有大规模的促销活动。相信一定会对市场造成不小的影响。派力公司同时还拥有全国最好的售后服务，甚至有些用户购买的产品已经过了保修期厂商还可以给无偿更换全新的。其实就小枫来看，价格因素固然重要，但魔卡目前首先需要解决的问题仍然还是其后续的研发能力，如果没有这个作为前提，一切都是白搭。换句话说，如果魔卡真的能够有强劲的技术作为后盾，那很难说这块市场最终会鹿死谁手。希望魔卡能够在这个市场上越走越好！

### 优点

GBA游戏兼容性好，支持脱离存储卡进行游戏
耗电量低
价格低廉

### 缺点

外壳做工粗糙
DS游戏兼容性有待提高



# 秘技侦探团

欢迎大家把秘技发给我们:方法一、请直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们;方法二、写于给我们的来信中,注明“秘技侦探团”(地址:北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编:100011);方法三、发邮件至pg@vgame.cn,邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称!

责编/暗凌

## 秘技

### NDS 大航海时代IV ROTA NOVA SLG

《大航海时代DS》这次的单挑系统有些改变,首先两人会出现在甲板右侧,此时根据提示按A可将对方逼至甲板左侧。过了甲板中部后就不会有A键提示,此时纯靠剑术取胜,与按键无关,但我们可以在快到中部时故意不按A,等敌人再将自己逼至右侧,此时再按A,用此法百分之八十成功(苦肉计啊)。

提供者:罗威

### NDS 生化危机 致命沉寂 AVG

全人物出现方法

| | |
|---|---|
| 克里斯 | 游戏开始时即可使用 |
| 吉尔 | 游戏开始时即可使用 |
| 瑞贝卡 | 用克里斯通关重生模式 |
| 巴瑞 | 用吉尔通关重生模式 |
| 威斯克 | 通关小刀模式,或者用吉尔通关一次 |
| 佛里斯特 | 用吉尔通关经典模式 |
| 肯尼斯 | 用克里斯通关经典模式 |
| 理查德 | 完成所有无线对战关卡 |
| 恩里克 | 完成所有无线协力关卡 |

### GBA 洛克人EXE6 电脑兽烈爪 RPG

舞空大法:仅限烈爪版!第一回合便使用天狗人融合,随后本场战斗你便拥有了浮空鞋能力,裂地随行走(即使你用别的融合也有效!)。对战中实用性高,节省NC空间,成功率100%。

提供者:徐嘉欢

### GBA 铸剑物语3 RPG

舞空大法:四个召唤兽除最终奥义外,还有一个特殊技能,本秘技则运用了恶魔的特技“复活”。方法如下:将复活准备好,与怪兽打,尽量被攻击,快死时不断跳跃,如果对方把在空中跳跃的你打死,且攻击又不足以将你打成硬直,恶魔便会自动为你在空中复活,随后你便能在空中同一层面上运动了。(实用性不高,仅供娱乐,且成功率不高,可以放一个物理质增加成功率)

提供者:徐嘉欢

### GBA 阿莱克博顿大冒险 RPG

隐藏人物出现条件:满足以下并列条件任意一个后,隐藏人物就可出现。

**マリ-B**:HARD难度的无尽模式中下楼100层以上,或者取得**ピラミッド**中100层以上出现的宝箱。

**メカアレック**:故事模式HARD难度的上下楼都通关,或者取得**コロッセオ**中100层以上出现的宝箱。

**ドルフィンボ-イ**:HARD难度**アレック**与**マリック**的故事模式通关,或者取得**ナイアガラ**瀑布中100层以上出现的宝箱。

**ク-ルクライマ-**:HARD难度的无尽模式中上楼100层以上,或者取得堕落**の**塔中100层以上出现的宝箱。

**ザ・K**:除K以外其他所有人物HARD难度故事模式通关,或者取得**マヤ**遗迹中100层以上出现的宝箱。



表示PSP秘技 表示NDS秘技 表示WS/WSC秘技 表示GB/GBC/GBA秘技
标题栏分别表示机种,游戏名称,游戏类型。

## NDS 史莱姆大冒险2 大战车与尾巴团 ARPG

隐藏勇车入手法：在教会按照顺序输入Y、L、L、Y、R、R、Y、↑、↓、SELECT，就可以得到只有在大赛中才能得到的勇车**カブト・カブットル**。

配方列表

| 名称 | 材料1 | 材料2 | 配方获得方法 |
|---|---|---|---|
| てつのたて | たからばこ×2 | おもり×1 | 从グラン处得到 |
| しゅりけん | たからばこ×2 | キメラのつばさ×2 | 读ミニハルト的信 |
| もえるみず | ほうだん×2 | きのみ×4 | 读ブッチ－ノ的信 |
| せいすい | もえるみず×1 | キメラのつばさ×7 | 读トミ－的信 |
| はがねのつるぎ | てつくず×2 | てつのや×1 | 读スッピ－的信 |
| てつきゅう | トゲトゲこんぼう×1 | 1000tおもり×3 | 读スピネル的信 |
| トラばさみ | てつきゅう×2 | ばくだんいわ×2 | 读スラリエル的信 |
| とうがらし | もえるみず×3 | きのみ×4 | 读ドンぞう的信 |
| やくそう | せいすい×2 | きのみ×4 | 读スラまる的信 |
| てつのや | スライムナイト×2 | ねこじゃらし×5 | 读エクレア的信 |
| やいばのブ－メラン | ブ－メラン×5 | てつのたて×2 | 读ぱぱ的信 |
| きせきのつるぎ | はがねのつるぎ×4 | ブ－メラン×5 | 读コチエロ的信 |
| 金の矢 | きんかい×1 | きのや×2 | 图书馆最深处的书架里 |
| メガミぞう | キメラのつばさ×6 | スライムナイト×2 | 读スラみ的信 |
| かくれみの | オバケだんいわ×4 | ぬいぐるみ×2 | 读だいしきょう的信 |
| てつのや | きのや×5 | こわれたはしら×5 | 读メタリックス的信 |

全勇车入手方法

| 勇车名称 | 入手方法 |
|---|---|
| モモンジャガ－ | 打败敌方的モモンジャガ－后得到 |
| ジンメ－ン | 打败敌方的ジンメ－ン后得到 |
| ウサンダ－ | 打败敌方的ウサンダ－后得到 |
| ニャンポット3 | 打败敌方的ニャンポット3后得到 |
| ゴレムズン | 打败敌方的ゴレムズン后得到 |
| リリパッカ－ | 打败敌方的リリパッカ－后得到 |
| トップ－ン | 打败敌方的トップ－ン后得到 |
| ヨロイオ－ | 打败敌方的ヨロイオ－后得到 |
| ギャオックス | 打败敌方的ギャオックス后得到 |
| ホ－タイン | 打败敌方的ホ－タイン后得到 |
| ダックスブル | 打败敌方的ダックスブル后得到 |
| ボテックス | 打败敌方的ボテックス后得到 |
| ミミックス | 打败敌方的ミミックス后得到 |
| ア－クデモス | 打败敌方的ア－クデモス后得到 |
| アルゴ－ン | 打败敌方的アルゴ－ン后得到 |
| ケンシ－ン | 打败敌方的ケンシ－ン后得到 |
| ベリアロス | 打败敌方的ベリアロス后得到 |
| エスカルごう | 打败敌方的エスカルごう后得到 |
| バズ－カボトル | 用タンクマスタ－ズ打败敌方的バズ－カボトル后得到 |
| スラパ－クごう | 用タンクマスタ－ズ打败敌方的スラパ－クごう后得到 |
| ミイホンまる | 让ミイホン用タンクマスタ－ズ打败ミイホンまる后得到 |
| スラミンガル | 大赛奖品 |

## 今期关键词：夏天 六一 高考

●北京的温度着实的变得炎热起来，这样的天气也为工作带来了些许的不便。编辑部办公室里的人口和电脑数量都是整个公司之最（集中了《电软》和《掌机迷》的所有大编、小编），但就在这样一个可以代表中国人口密度的房间中竟然只有一台空调来为大家平衡温度。坐在离空调较远位置的小枫也就只能每天都忍受着闷热并且不能开窗户透气的折磨。早就听闻北京的夏天不好过，现在还不过是个开始而已……好怕怕……

今天有40度吧！

枫：翔武！来看华尧今期的栏头插画如何？
从旁经过的某武止步上前观赏，其略加思考后用极其认真的口气说道：“你戴绿帽子的确比较合适！”
枫：…………

●这“六一”多少年前就不属于我们这个年龄段的人了，可偏偏编辑部里还是有些喜欢恶搞的人想将它提上日程。（具体是谁我就不点了）多亏了六一期间正赶上杂志的截稿日，否则真有可能会被强行组织集体拉到游乐园去跟小朋友抢滑梯玩。其实说这话也是蛮酸的，年纪大了自然就会羡慕童年的美好时光，没有那样多世俗的忧愁与烦恼，更不会为生活所累。长大以后要承担的义务太多了，想不去思考都难啊！尽管如此，小枫还是坚持认为编辑部里的某武和某凌二人仍然有过“六一节”的潜质。（希望他俩看到后小枫不会被打……）

●相信有一部分读者在拿到本期杂志时都是刚刚走出高考的考场。类似的心情小枫是经历过的，所以你不说我也会很明白。最近也经常能够收到许多高考在即的读者朋友们寄给小枫的来信，小枫也在心中默默的为每一个人加油，希望每一个人在看到这段文字时都是充满轻松和希望的笑脸。作为一名编辑，作为一名可以主持读编栏目的编辑，有一件事一直让我感到很欣慰，那就是可以倾听每个人的心声和故事。无论自己是否经历过，都感到很亲切，也很真实。微薄的经济回报在这样的收获和阅历面前就显得不是很重要了。仔细想来，我的确是个很幸运的人呢！希望这样的幸运可以带给我们每一位读者朋友。

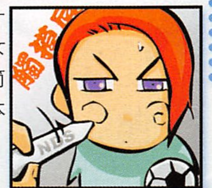


# 留言BAR

◆子曾经曰过：书不在厚，充实就行。奖不在好，中上就行。（黑龙江 李文达）
◇枫现在曰：话不在多，中听就行。信能上这（儿），咋地都行。

◆近日重看《圣斗士》，某天不经意间，突然听到冰河说："打一个蒙懂、岚枫！"（日语：钻石星辰拳）（广西横县 陆迪夫）
◇从"动心"那恶补了下《圣斗士》后飘回的小枫：经本人的N次（N大于等于100）亲耳听力鉴定后，"钻石星辰拳"的正确发音应该是"打一个蒙懂、打死都！"（**ダイヤモンド　ダスト**）

◆夏天果然到了，北京是不是很热呀！看这期PG，54页的小枫和以前PG上的相比果然变黑了许多，木头别忙着要照片了，还是先和小枫一起去弄点防晒油好了。（河北石家庄 解星辰）
◇枫语：都是美编MM惹得祸，图片亮度不够才显黑。突然想到一句广告词，"美白！（女性嗲声）就是这么简单……"（仅供看过本广告的读者自行想象）



◆迫切想知道参加PG女生帮获得烧录卡是否属实，对只选女生的行为也表示理解。如果无玩龄限制，准备在亲朋中物色貌美体端者，速成一二人备选。**吾妻色衰，女尚幼，不成器也。**（天津 孙月 31岁）
◇已成Orz状的小枫：我只是想拜下您的最后一句话……

◇本期留言BAR中"附件"之最，作者是来自四川成都的蒋明利MM（凝泽）。大家还记得上期中小枫在留言BAR中登的草书之最的照片吧。本来只是想以此来告诉大家写回函时要注意字体工整，否则不仅会对小编的阅读造成困难，也无法参加抽奖。不成想蒋MM竟然随信寄过来一个"附件"，而附件的内容竟然是草书的"完全汉化版"……经小枫用N倍放大镜坚定后得出结论，蒋MM的汉化正确率在90%以上！最让众小编喷饭的是她在附件最后所写的标注："汉化人员：凝泽（好难完形填空啊……）"

◆一天我对流星许愿："给我个PSP吧！"突然我发现我手上多了台PSP，我笑疯了！不停地玩PSP；这时闹钟响了，我从被子里爬起来，发现我手里正握着个PSP；这时闹钟又响了，我又醒来，发现手里拿着一个拖鞋……（江苏无锡 张昱）
◇小枫补充：这时闹钟又响了，你发现手里那只拖鞋是我的……

◆以下是今天我和同桌之间的一段无厘头对话：
我："哇！我和你的答案有好几题不一样。"
同桌："是吗？可是我才写了三题了。"
我："那也有好几道。"
同桌："两道算好几道吗？"
我："当然算了。"
同桌："可咱俩只有一道不一样啊。"
我："一道也算好几道！"
同桌："是吗？为什么？！"
我："…………"（辽宁沈阳 贾晨）
◇枫语：我只是想问："你们老师当时在干啥？"




个人资料：
姓名：凌（郑心星）&岚（涂俊）（四、五年前就开始用这个名字了，绝非出自暗凌+岚枫）
年龄：20
爱好：动漫，游戏还有零食
喜欢的游戏类型：RPG、SLG、ACT等等 我们是视觉动物，画面漂亮最重要！
拥有主机：GBM、PS2（NDSL列入近期规划中……）
性格：乐观、双重人格，怕生却又能和游戏迷动漫们见面熟（OTAKU的特征……）
最爱：打游戏看动漫听音乐吃零食——四者同时进行……





## 小枫说在前面的话

本来说“女生帮”这栏目一期只能上一名游戏女生，可是这一次报名参加的涂俊同学（岚）却非要叫上自己的好友郑心星（凌）一起来参加。小枫拗不过她只好破例同意，不过SCMINI可就只有一块，你们拿回去掰两半儿分了吧，哈哈！为了避免造成读者大人的混乱所以只登了涂俊一人的照片。大家可不要搞混哦。下面的文字部分主要是由郑心星同学来完成的。

## “凌&岚二人的自我介绍”

其实女玩家还是不少的，但是很少有机会**出来说说话**。所以这个专栏还是让人**小小的高兴了一下**。其实我们也与一般玩家没什么两样，曾为心仪的掌机而**夜不能眠**，为攒钱而**饱尝泡面**，为入手掌机而**欣喜若狂**，更为了游戏达成度完美而**不眠不休**（这种执念啊~~~唉！）。随时随地能够快乐的游戏，这就是我们喜欢掌机的**理由**吧……

**顺便让大家见识一下女玩家的五一颓废生活……**

## ~凌岚的颓废假期~

**Day.1**：期待以久的假期啊！凌游戏之魂爆发！抱GBM躺床上一整天……烈火N周目通关……(岚：大神中)

**Day.2**：听岚言PS2上的《大神》很是极品！去岚家切磋之……（岚：只能在我旁边玩M，嘿嘿……）

**Day.3**：某地举行漫展！凌准备冒酷暑前往！但碰到那炎炎烈日……立刻融化回床上继续游戏……（岚：得出结论游戏女是见光死的生物。我在家持续大神中……）

**Day.4**：岚通《大神》！一起研究隐藏要素……没什么成果，拍拍屁股走了……(岚：凌！人可以走，M留下！)

**Day.5**：游戏……重温耀西岛……通关！(岚：大神中)

**Day.6**：游戏游戏……耀西岛2★达成……继续努力中……（岚：还是大神……）

**Day.7**：游戏游戏游！呃，终于发现！！被踢到一角的未预习课文未背单词未做试卷未完成论文！Oh！No……（岚：我的论文也在最后一天被我想起……）

健康游戏忠告：合理安排时间，享受健康生活。

PS：假期忙着大神去了，没多少掌机生活，所以岚被踹到了括号里……

这么一小篇文字写到凌晨三点……还是超不满意！果然是久未动笔了，写得好痛苦……岚你中文系的居然不帮忙！55555……（岚：我沉迷大神中，还是由你来吧……）




**枫**：说真的，看完上面这段自我介绍和小文后，小枫也就只有汗颜的份儿了。此二人对游戏的中毒程度可不比任何一个男玩家差啊，真是让众人开了眼界。在制作本期“女生帮”的整个过程中，都是涂俊（岚）同学一人在跟我联系，交流中感觉涂俊同学虽然言语不多，但对游戏却有着相当的热衷与感情。小枫身边虽然也有不少玩游戏的MM，但像这样对家用机、掌机都非常了解熟悉的女玩家倒还真是没有遇见过，也因而聊得比较投机。其实小枫最想赞一下的还是涂俊同学的COS图，虽然本人一直对无双系列不太感冒，但还是被她COS的大乔所折服。真的是好可爱啊！这几张COS图在编辑部流传起来后，小枫还差点被电软的小沛拉出去“剁”了，理由是我没有将素质这样好的游戏MM介绍到他的栏目去……

所有参加PG女生帮的读者都会获得奖品——SC-MINISD NDS烧录卡一块，希望广大的女生玩家都能够积极参与和报名。

**广西凭祥 李嘉**

**亲爱的《掌机迷》小编们：很冒昧的写信给你们，但不知道你们是否能收到，收到后是否认真看了。现在的《掌机迷》我看得很快，而以前却好像总也看不完。为什么呢？因为《掌机迷》的内容变空了。感觉除了攻略与“窗外”的测评，和一个“绫小路”就没了……Sorry，小枫不是我无视你，你的工作我看得出，你干得很好！但是你主持的BAR，看起来好象有许多读编交流，但却没有《电软》“闯家”的那种味道。虽说二者不具可比性，但是BAR的文字，和所选的读者来信。都没有任何“意义”。包括感情上的，实际上的，交流上的，还有许多……我说不出，或许我表达得不好，也不准确。但是BAR我很不想看。**

**枫：**真的不是我想自虐，一上来就登一封批评的来信。但是小枫在读完整封信后却是很感动，虽然这确确实实是一封批评信。

李读者对杂志目前的版块分布不满意，这个我承认，别说是读者不满意，连我自己都不满意。所以，在这期杂志的策划上做出了比较大的调整，而且这种调整还会继续下去，直到恢复成读者可以满意为止。再说PG BAR，不知道李读者有看过改版后的BAR没，虽然小枫做得不够好，但也真的是在努力的改变。我承认自己与BAR目前都有不少的问题，（我是精神有问题；BAR是内容有问题……汗）很苦恼，也一直在不断思考着该如何去改变。听到李读者的批评，马上就拿起了身边的《电软》，翻到“闯家”的那一页，比较着，思考着，到底应该怎么做？但是小枫并不迷茫，因为我有自己的目标，也能确实的看得到。

我的感动来源于你的真诚。李读者说，现在BAR里的文字没有任何“意义”，但是我却不这么认为，至少这里还有一份很宝贵的东西——那就是“真诚”，你说呢？

**山东莱州 原健人**

**枫兄？-_-丰胸，不会吧！想想如果那样的话小枫该不会……（啊！谁扔的砖头？）**

**这几天有一件事越想越来气，去年4月份入手一台1.5版的PSP和1G记忆棒共花了2400元。由于某方面的原因迫不得已在去年年底将机器卖掉了，我傻不啦叽地跑到BOSS那儿换回1300大洋。过了一个月后，买《掌机迷》才知道1.5版PSP已经涨到近2000了！后来我托别人问BOSS，我的那台机器+棒子竟然卖2500？！翻了一半儿！天啊！你也太黑了吧！！我现在每天都在祈祷，祈祷2.5赶紧破解，好好治治那个BOSS，不然我死都不瞑目！**

**枫：**咳！咳！自动过滤外号“侵袭”……（其实是被起太多，已经免疫了……）

原读者的悲惨遭遇的确是比较让人同情，但是这年头啊知识就是力量懂不？不多看书尤其是不看我们《PG》怎么行呢？我要代表编辑部的众小编严肃的批评你！罚你以后每期买2本《PG》！一本正着看看；一本倒着看。古人不是说过“书中自有什么屋，什么玉吗？咱们这儿除了有什么*SP、N*S，还有什么枫什么武呢！要活到老学到老，不断自我反省和思考，坚决做社会主义的接班人……（原读者：吐血ing……）

不管怎样，请原读者节哀顺便（原读者：这词怎么听得那么怪……），JS也是人，也需要生存，这就是人家的生存之道。类似的做法固然让人气愤，但也不是不能理解，最重要的是自己的心态，既然已经无法挽回就不要过分的在意了，小心气大伤身。不过如果你能在小枫面前多说几句好听的呢，我可以考虑送你个全新的PSP…………贴纸……（原读者：撞墙ing……）

**河南洛阳 王博文**

**枫哥你好：请教一个很迷茫的问题，前一段时间北京教育专家来我们学校讲课，他说，玩学不可兼得，我父亲大人在那位老师和我班主任的极力“蛊惑”之下，无情地没收了我的SP。连《PG》都收了，呜呜呜呜……我好悲惨啊！我的成绩还不错啊，上帝为什么对我这么狠！学玩真不可兼得吗？**

**枫：**这也算是个老生常谈的问题了，只要玩家还没有脱离学业，那么这个矛盾就会永远的伴随其左右。首先我必须说明一点，那就是我没资格评判这些东西是对还是错。但小枫一向很反感所谓的专家学者之类的名词。专家又怎么了？专家就一定是对的吗？每个人都有平等思考和行为的权利，为什么一定听从别人对自己的安排。专家也是人，专家可以做到可以想到的，别人未必不可以。更何况，所谓的教育专家对游戏又到底有多少了解？一个对这一领域完全陌生的专家所提出的观点又有多少参考性呢？实在是让人匪夷所思……

就小枫看，学与玩向来不存在矛盾与冲突，而所谓的“学玩不可兼得”，是指国内教育制度下的“学”与“玩”之间的矛盾。这个话题可以讨论的东西太多，实在不适合放在PG BAR中进行长篇大论。但是小枫只有一点想要告诉王读者，在生活中任何一件事情都可以学习到东西，只有

多观察多思考，善于发掘身边的点滴就能够有不小的收获。游戏本身没有错，更不是阻碍你人生前进的枷锁，有些时候相信自己比相信别人要强得多的多。

**安徽蚌埠 侯波**

**改版后的PG BAR很不错，除了信太少之外还真没啥好挑剔的。PG BAR首页上剑纹兄的那身行头很棒，不过却有点儿不对，蓝衣上的红S应该在一个红线黄底的五边形里，这样会很有型的，你应该把红内裤穿在外面，这样可显出你的与众不同，再配上红披风简直帅呆了。不过这么拉风的衣服肯定会有人嫉妒的，所以先穿在里面，等有人麻烦了再露出行头帮他，保证酷得一塌糊涂。**

**枫：** 关于PG BAR信少的问题小枫暂时也没有太好的解决办法，版面就这些，而需要放的内容与小栏目又比较多，所以只能忍痛割爱了。留言BAR的加入也是为了可以让更多的读者有机会参与栏目。有得就有失，有利就有弊，希望侯读者能够理解。

关于内裤外穿的问题，我还是叫本人来亲自回答吧……咳咳！剑纹同学隆重登场！

**剑：** 真不好意思！这么隐私的事情都被侯波同学发现了。其实一直以来大家就存在一个误会，认为内裤外穿的都是我们超人一族。其实不然！红内裤外穿只是部分前辈的做法，后来多次被某些心怀叵测的人利用，他们不仅内裤外穿，还发展到内裤头穿、内裤不穿……严重影响到了我们的声誉。于是我们抛弃了这种形式主义做法，与时俱进地穿上了潮流服装。为了排除误会，一些人被迫在衣服前印上“我不是超人！”、“超人我不是！”、“人超是不我”等的字样。而我这种低调谦卑，只印了个S就被人发现，更证明了“做人难，做超人更难”的道理！




←“你看！天上有牛在飞……”

# 【读者来信精选】

*我爱谈天你爱笑*
*有一回我们并肩坐在桃树下*
*风在林梢鸟在叫*
*不知怎么睡着了*
*梦里花落知多少*

——引自《梦里花落知多少》

读罢郭敬明的《梦里花落知多少》，掩卷，真有种恍如隔世之感。点题的这首意境优美的小诗读来竟然颇为忧郁，是为了即将逝去的青春？为不再天真的笑容？儿童节即将到来，而那份童真似乎真的与我们渐行渐远，这似乎是不可逆转的。但事实上，我们需要回归，回顾到那种简单的快乐中。那是一种极致、一种美，甚至是一种童话，童话不仅是给孩子看的，有时候，我们也需要我们的童话。

纷繁中的简单，喧嚣中的静谧。对于游戏迷来说，能与任天堂相识与邂逅真是件值得庆幸的事。感谢任天堂，感谢《新超级马里奥兄弟》，让我们重温了昔时久违的感动，那种只有任天堂才能带来的感动。回想当年小伙伴们围坐在一块儿，轮流传递着手中那台灰色的GB。那个上蹿下跳的黑白小人似乎就是世界的全部。十年转瞬即逝，当年中的小P孩已长大成人。当我们抱怨世事纷杂，快乐难寻的时候，我们是否还记得当年的感动？

幸好，上天赐予了我们NDS，还有一款名为《新超级马里奥》的游戏。

原来，快乐就是那么简单。

不知怎么睡着了，梦里花儿落多少……梦里我还得了99条命呢……

（广东佛山 黎伟滨）

**枫：** 在任天堂的游戏世界中总可以找到那份最真实的游戏快乐，这是每个喜欢任天堂游戏玩家的共同感受，尤其是当人们逐渐长大，开始步进社会。童年时的梦想与憧憬在与现实的气息相交融时就会逐渐的变质，只有在享受任天堂的游戏时才可以找到那异常珍贵的感受。黎读者文中的感情流露正是许多大龄的游戏玩家共同的心声。另外我也非常喜欢这次的《新超级马里奥兄弟》，马里奥还是那个马里奥；老任也终究是老任；那么照着镜子，看看镜中人，自己究竟哪里变了……

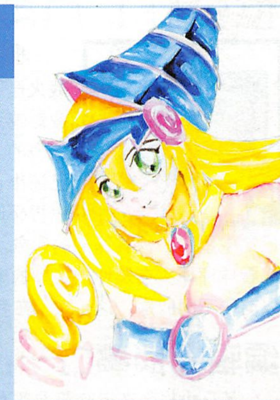



**重庆市 曹嘉兮**

嘉兮mm你看我们的图区恢复了，以后继续寄原稿来如何？复印稿我个人收藏了，你的这张作品是本期TOP哦，快去跟某枫要礼物吧！

**广东肇庆 张智昆**

黑魔导少女画的还不错，某武在三栖人论坛上征集《游戏王》同好，不知道有没有兴趣去跟个帖子呢？





**河北秦皇岛 马骥骊**

虽然是一张黑白画稿，但是仍然让我觉得很棒，以后试着寄一些上色的画稿来如何？积极乐观的迎接即将到来的重要考试，这种心态非常好，预祝你能取得优异的成绩！

**浙江仙居 何胤如**

大眼睛猫耳娘很萌，礼物寄到的时候你大概毕业了，发个邮件给pg把你的家庭地址告诉我们吧。

**黑龙江双城 陈维宇**

这是给某枫的特别设定稿，是不是太美化那个家伙了，他才没那么酷，期待你的下一次投稿。



特别通缉令：全面通缉以前常在图区出现的老朋友们，柳叶、李双双、肖小龙、Doubles、Monme、文子、雪华、陈华恩、谢浩波、高平阳、陈章康、刘雪飞、李尧、刘承龙、杨慧、李力阳、幻の血天使·天鹰……呃，快写不下了，总之，速速来稿。想要某枫送出的SC mini SD吗？那就用画稿来征服我的眼睛吧！希望在半个月后，我桌上的画稿多到看不过来，更希望我可以拿着大家的作品去跟旁边的小沛炫耀，咔咔。

# 世界杯！万岁！




世界杯来了！估计当读者拿到本期的杂志的时候，2006年德国世界杯的战火已经打响。作为标准足球迷的小枫自然会兴奋异常。虽然熬夜看球势必会影响正常的工作和休息，但为这四年才能有一次的足球大餐牺牲一次还是值得的。在小枫的记忆里这是我经历的第四界世界杯。94年美国世界杯时自己还小，虽然并不太懂足球但也跟着父亲一起兴致勃勃的观看球赛。98法国世界杯时正巧自己中考阶段，考前的紧张与考后的放松也使那次赛事在我的记忆中留下了极其深刻的印象。02年日韩世界杯时我已经走进了大学的校园，跟一大帮同学聚在一起看球评球实在是件很美妙的事情。现在是2006年，不知道这次世界杯还能带给我怎样的回忆，跟以前所不同的是，这一次，在我的身边始终会有一个人陪伴着我一起看球……

# 编辑部琐事之一：手札引起的风波

某日小枫坐在电脑前准备本期PG BAR的内容，因为今天是交手札的日子，众小编的手札初稿不一会儿就被放到了小枫电脑的共享文件夹中。察看过后唯独不见飞月JJ的手札，因为飞月已经在《TOYS》做了老大，并不在一个办公室里。所以小枫打开MSN召唤飞月老大现身。

**枫：** 月亮JJ，手札拜托了！
**月：** 啊？还没写呢，下午给你吧。
**枫：** 好的，没问题。多谢月亮老大对我们的支持！
**月：** 不客气。
**枫：** 那个啥……帮我揍小YU吧。她没事老骚扰我！
数分钟不见月亮回话……
**月：** 已经完成任务，我只跟她说有人叫我打她。
**枫：** 太好了！多谢老大！
这时，另一个MSN窗口蹦了出来……
**YU：** 是你吧……
**枫：** 被人打了吧，哈哈哈！
**YU：** 我就知道，哼哼！我很记仇的。你死定了！
**枫：** 不是我……
**YU：** 才怪。
**枫：** 相信我！（做诚实表情）
**YU：** 我总欺负你，所以想要报复我的也只有你了。
**枫：** 我不承认。（做癫疯表情）
**YU：** 这就说明犯人就是你。
**枫：** 冤枉啊！（做哭泣表情）
**YU：** 就是你！
**枫：** 坚决不承认！（继续做癫疯表情）
**YU：** 就是你！

不知什么时候，小枫的身后已经站着一个熟悉的身影，而此时的他还在MSN上乐此不疲的发着癫疯表情……

就是
岚枫——FF12真墨迹!-.- 说：
坚决不承认
玉<'}>>>=< 说：
就是

→惨案发生前的实录截图。

# 剑纹的琴声




作者：moo



# 翔武

**★用人民币挑战2元出租车**

随着汽油价格上涨，出租车每公里的计价金额也上涨了。原来我还有时候打车上班，听说这个消息后，变得有些为难。一天早上，起得有些晚，于是决定打车上班。坐在车上时一边看着窗外，一边看着计价器的数字。最后到达目的地，价钱基本上是原来的1.5倍，花消了将近半百。哎……用人民币挑战调价后的出租车，换来的只有眼泪啊。

**★是节日还是末日**

E3闭幕将近一个月了，看着发布和展出的那些游戏，觉得又高兴又失落。高兴是因为在NDS和PSP上出了那么多好游戏，对于热爱游戏的我来说，确实是非常兴奋，特别是《FF3》和《赛尔达》都有。但也引来一个问题，出了这么多爱不释手的游戏，全买回来的话开销不是一般的大，可以称之为“口袋末日”了吧。



# 剑纹

**近距离目击飞棍！**

上期写手扎前没什么准备，只用了不到5分钟就完成了长篇力作“公车怪谈”，本打算分1000期连载，结果遭到了暗凌BS。她说我写得没意思，伤自尊了，所以这期暂时中断“激励”系列作品。

做这期PG的时候我“搬家”了，以前身后的空调变成了岚枫，以前对面的翔武变成了暗凌。另外，我住处来了一只叫“核桃”的小狗，有一天我惊奇地发现它也是个掌机迷。可惜来不及拍照片了，不然一定给你看看它叼着木头的PSP时高兴的样子。

数日前电软和PG众去看《达芬奇密码》，看电影这件事没什么好炫耀的，但是途中我听Perfect说了飞棍的事……原来我曾多次近距离目击飞棍！

今天是六一，可惜您看PG的时候这个美好的节日已经过了。不过还是要祝天下的孩子和仍然保持纯洁童心的人们，儿童节快乐！



# 暗凌

6月了，又一批大学毕业生即将离开校园走上社会，不知道其中有多少人是满怀信心，又有多少人是心存迷惘。都说大学扩招后毕业生一年比一年多，工作一年比一年难找，对此现状我的个人观点是：发挥你所长，就能找到你适合的地方，希望各位大学生朋友能够顺利度过这一关。

最近一段时间感兴趣的新游戏太少，倒不是说好游戏不多，只是迟迟没有FE的消息，觉得有点心急难安。猴子，发了工资赶紧去买《苍炎之轨迹》，然后连NGC一起借给我吧！目前恶补动画中，对GONZO的作品甚是着迷，此外，还发现BL动画真是好东西，我是说声优。



→ 最近对这位变态医生的声优非常痴迷，啊啊啊啊啊，他的声音真是太迷人了！



# 飞月

各位读者好，月亮这里有礼了。上次本来说好了是客串，这回又出现了……厄……反正是串门嘛，就是要来来去去来来去去来来去去……才叫做串门嘛。不过实际情况呢，是一向讨厌夏天的月亮抗拒不了岚枫的清凉冷饮诱惑，所以才举白旗投降的。给我根冰棍，我能把自己是谁都忘了。最近雪飞同志看到我最常说的一句话是“全楼也只有你玩‘新超级马里奥’的水平和我有一拼了”，别以为这是什么好话，这家伙的水平之差已经达到不可思议无人能出其右的程度。明明是近乎一马平川，他也会自己“主动”掉进某个洞里。当然，我也好不到哪去，只不过平均每5分钟死一次而已。

天气变热了，有了活力作息时间也就跟着变化了。通宵达旦的看碟终于耗尽了我房间那台SONY电视的最后一点力气，入住不到两年就早早光荣殉职，在此特为它尽忠职守的可嘉精神默哀三分钟。




**1、《口袋妖怪 金》中，唐巴市有一个大房子，里面的那个人说要给精灵照相，和他对话后，最后出来一个打印错误，请问这是干什么的？2、四个拼图中，一个是化石盔，一个是凤凰，一个是化石翼龙，另外一个是什么，该怎么拼？（河南省郑州市 拜琛）**

1、需要用GB的周边——打印机才可以，对剧情等没有任何影响，不必在意。

2、另外一个是菊石兽，拼法和前几个一样，先找边上的，然后拼中间4块。

**小心得：《黄金太阳 被开启的封印》中，在撒哈拉沙漠有一个粉红色旋风，其实根本不用使“阵雨”来消灭，被它卷起后可以来到叫“宝岛”的小岛。这里的东西奇多无比。岛内共有十层，每层入口都有怪把手，越往下怪越强。在六层有最后一只地属性精灵，用“停止”魔法可以抓住它。第十层只有一条破船，中间的宝箱，其实是怪物，往船头走可以遇到隐藏BOSS，打它的时候注意HP的恢复就行了。**

**（北京市通州区 程志）**

**1、怎么样区分PSP的豪华版和普通版？2、怎样区别2.5、2.0等机器的版本？（新疆乌市 汪超刚）**

1、豪华版只是比普通版多带了些配件而已，两个版本的机器没有区别。

2、机器的版本要进到系统菜单中，选择Settings→System setting→System Information，版本信息就一目了然了。



**1、我的DSL刷了老版的FLASHME后没亮度了，请问如何补救？2、请问市场上有卖220V直插的DSL电源吗？（郑州市 贾威）**

1、刷FLASHME V7 Lite带的还原程序就可以了。

2、目前市场上已经有组装的直插电源了。

**1、GBA《牧场物语》男生版，怎样得到冰箱和置物棚，虽说用电话，但是却没有电话，那将怎么取得，电话又该如何取得？2、在湖之矿场第9层中有睡，可以钓些什么东西？为什么我用秘银鱼竿怎么钓也上不来？**

**（辽宁省葫芦岛 宋一东）**

1、要想得到冰箱和置物棚，首先要增筑房屋，然后去旅店（中文译为“达特的店”）打电话，电话就在旅店吧台的桌子上。自家中不会得到电话。

2、那个区域是钓鱼王用的（钓到其他五种鱼王后，冬天出现），秘银鱼竿等级不够，所以钓不到。要用祝福和贤者级的鱼竿。（smallbtube）

**GBA《牧场物语》男生版中的几个问题：1、和医院里的那位MM的所有爱情事件都是什么？2、如何得到真实之玉？3、如何得到袜子？（辽阳 于湛）**

**1、爱情事件**

★MM心黑或以上 一、三以外 AM9:00-PM7:00医院 选择:选“嗯，理解”，艾利的爱情度-2000，友好感度+20，选“作弄别人不好”，艾利的爱情度+3000，友好感度-10 ★MM心紫或以上 时间:四、六、日 AM9:00-PM7:00 医院 选择:选“下次注意点”，艾利的爱情度+3000，选“……”，艾利的爱情度-2000 ★MM心蓝或以上 时间:三 AM9:00-PM1:00 艾利的家 选择:选拒绝，艾利的爱情度-2000，艾莲好感度-10，选答应，艾利的爱情度+3000，艾莲和友好感度+20，可以得到「艾利的干花」

★MM心黄或以上 时间:三 AM9:00-PM6:00 地点:海边 选择:选“是惯坏了”，艾利的爱情度-2000，选“根本没那回事”，艾利的爱情度+3000

**2、真实之玉地点**

马屋的水槽里。

街道的街灯调查。

狗屋调查。

图书馆2楼的书柜里。

霍安的店里买入「在海边扎克的家里」。赛马赢取的奖品。

山上别墅的月历里。

镇上别墅里，年终年初的猜谜节目奖品。

以上全部获得后，在镇长家里的冰箱里调查后取得最后一个，同时背包留空位，村长将会自动换成真实秘宝。

**3、要和护士MM的奶奶好感度要高，冬1到冬23日之间送给她毛线即可。**

**1、M3 MINI-SD目前的市场价格为多少？2、哪个厂商的MINISD卡最好。1G的大概多少钱？3、《黄金太阳2》如果没有1代的记录，会有什么影响？**



不知道是不是学习的原因，我很久都没玩游戏了，不过现在再拿出GBA来玩，还很有趣。（姚悦）
女，15，上海市宝山区道河一村七号1501，200431

（黑龙江省 周任达）

1、目前M3 MINI-SD的价格已经降到398元，近期还会针对其外壳进行改良，相信会给所有人以惊喜。另外厂商推出了一款只能玩DS游戏，但不能玩GBA游戏的S系列产片。其全名为M3-SD Professional，分为对应SD和MINISD卡两个版本，售价仅为238，性价比非常高。2、目前1G的MINISD卡在250元左右，因不同的品牌和地域差别会有所不同。

3、不接记录的话，1代人物的精神能力不能获得，没有某些能力，在2代中不能收集齐所有精灵，此外1代人物带的道具也没有。

**Q 玩小神游SP用EZ3好还是用EZ4好？EZ3现在是多少钱？512M的GBALINK多少钱，是否需要MINISD卡？**

**（北京 武峥）**

玩GBA的话用EZ3就足够了，毕竟EZ4是为了NDS而开发的。EZ3 1G目前的价格在750元左右，LINK 512M ZIP2的价格在500元左右，不需要MINISD卡。

**Q 1、我的SC用的是1.60的内核，我用2.50的转换软件转换了《新超级马里奥兄弟》。为什么进入游戏不可以玩？2、我在玩NDS游戏的时候，我按了L+R+A+B键，却无法进入菜单中，这是为什么？3、现在的SC会出现在红灯下记录烧卡的现象吗？**

**（江苏南通市 陈杰）**

1、用1.62内核、2.541的转换软件就可以运行了。

2、无法进入的话估计是在转换的时候没有点上允许复位这个功能。

3、现在的SC卡已经不会出现这种现象了。

**Q 1、《光明之魂2》中弓箭手专用套装怎么样？在哪里拣？2、弓箭手怎么分配能力点和技能点？我最爱用矛，矛怎么样？**

**（天津市 刘涛超）**

1、弓手套装的攻击力不可观，不如自己后期搭配的，弓手的武器最好增加吹飞效果，防止敌人近身。弓手套装是打射箭的那种敌人得到。

2、弓手初期增加DEX和STR就行，一方面保证命中和回避，一方面保证攻击力，觉得差不多的时候可以开始加VIT提升体力，INT从头至尾都不用加，因为用蓄力攻击时是站在原地不能移动，很多攻击躲避不开。另外，最主要的是在《SS2》里，弓的普通攻击射速被提升了，平时只要一箭一箭射就行了。技能方面先以弓技能为主，同时增加武器飞行距离加长的技能，HP缓缓恢复的技能也可以加，会心一击率上升的技能可以放在后期加。

**Q 烈火里我的女武神为什么转职后在斗技场里魔法只能练到A，斗技场里练不到S吗？**

武器熟练度和在哪里练是没有关系的，很可能是你的女武神在转职后先把杖的熟练度练到了S，烈火之剑和圣魔光石中一般职业的武器熟练度只能有1项S。 (Alucard)

**Q 圣魔里，我在打遗迹时，神龙怎么会被普通的骷髅兵一下子秒杀了！？当时血还有30多啊……**

请确认你的神龙是否装备了“飞行守护”，以及是被弓箭秒杀的。圣魔中的龙族比较特殊，都是属于飞行系的，弓箭的3倍特效伤害还是存在的。

(Alucard)

**Q 封印HARD模式中，在西方的勇者那关，敌人的增援中会出现一个有头像的圣骑士，请问能加入吗？**

很可惜，他是不能加入的，只是纯粹作为HARD模式下的特殊增援登场，虽然这名圣骑士与主角的父辈们有渊源。

(Alucard)

**Q 《光明之魂2》中有没有提高敌人掉落物品几率的装备，如果有，在哪种怪物上可以打出这种装备？还有最后一个关卡有一个巨型的蛋，从里面可以打出三个矿石，但只是这个用途吗？**

游戏中有一个不幸的帽子，这个装备效果是物品出现几率-1，看似是负效果，但实际上是物品出现几率+255的效果。在内存地址中，出现率的原值是00，-1后变成了FF。

这个装备是用3块价格中等的黑矿石来打造的。另外一个效果是诅咒，可以用混沌戒指来抵消这个效果。

混沌戒指的出现方法是打黑色的混沌妖精，在最后的迷宫里就有。

花束等一些装备也是增加掉落几率，不过因为是正效果，所以没有不幸帽子有用。

那个蛋在看到的时候千万不要打，等到了高级模式，这个蛋会变成一个怪物，打倒它后可以得到12000EXP，而且高价矿石掉落几率非常高，如果不用刷矿石的BUG，打这个怪物是赚矿石最方便的方法。




文/绫小路义行　　责编/雪人

雪人：难不成你这次又要抒发你对于这部电影的不满了么？

绫小路：基本上我是对这部电影持正面的褒奖意见的！

雪人：哦？你上次不是还私底下跟我抱怨说80一张的电影票太贵了吗？

绫小路：但随后我就惊喜地发现，即使我早就看完原作小说，它还是成功地治愈了我近期因为彻夜赶稿而引起的失眠……

雪人：……我就知道！

绫小路：而且西拉脸上的那个巨大的痣，看得我整整150分钟心里极不舒服……

雪人：人家那是伤疤！！！

鉴于中国地大物博人口众多的缘故，所以我们常常会因为南北风俗人情的差异而产生对同一部舶来文艺作品，翻译出截然不同名字的状况。就好像《我最好朋友的婚礼》，港台的确大多习惯称之为《新娘不是我》，大嘴美女没少穿着婚莎在观众的眼前跑来跑去。因此无论是《达芬奇密码》还是《达文西密码》，我们只要晓得关键在于那个涉及宗教隐私的“密码”就好，至于画出明明没有眉毛还几百年都硬说成是美女的巨值钱的画的人究竟叫什么名字——除了历史老师，谁会在意呢？（不过还是要拜服一下会将《绝望的主妇》翻译作《欲乱绝情妻》的那位翻译工作者，单是“欲乱”＋“绝情”＋“妻”这三重要素叠加起来的耸动效果，就一定欺骗了无数原本抱着不良心态前来“观摩”的男性观众。）

由此，我们也完全可以理解，即使明明原作标题就是两个斗大的汉字“银魂”，也偏偏有胆子大到不怕被耗子咬肚脐的翻译工作者，根据发音“Gintama”，生生地捏造出了“银他妈”的名字来，触目惊心！

不了解情况的人，多半会以为这是一部描写都市愤青下海淘金的商业巨制吧？搭配潘石屹日渐火爆的网上博客，曾浮想联翩的人不在少数。好吧，就算你指着那些飞在半空中横冲直撞的警车非要强硬地跟我说这部动画的名字叫做“江户英雄传说”我也没办法，反正都是“译名不同”的因素在作怪而已。

看着阿通第一百零八次在台上起劲地演唱“如果不爱我的话，我就捏爆你的痣”，我固执地要为这部颠覆了世人常识和传统观念的作品，翻译成另一个通俗易懂的名字：《达文痣密码》。



“空知英秋”这个名字,从第一次出现在人们眼前的时候,就弥漫着一股“怎么有种变态的气息”的感觉。(雪人：那只是你的个人偏见吧？！）事实也证明了，这个作者的确是长了一个跟地球人完全不同的大脑，不仅可以理直气壮地把一个在日文发音里与男性隐私部位——对不起，我实在没有办法坦然地在一本有着数万活泼可爱的学生读者的掌机杂志上，写下它原本的学名来，这混帐空知英秋（请用健全的心态阅读本段文字…）——相似的漫画标题摆在集英社的编辑面前（也摆在了全世界读者的面前…），更可以越发理直气壮地在杂志上宣称“我只希望全国的女生也能若无其事地说出‘银魂’这个词而已，这样能够营造出一个轻松的日本”（其厚颜无耻的程度连长期在《掌机迷》骗稿费的绫小路都自愧不如）——于是在《银魂》里，最流行的动作永远都是挖鼻孔挖到飙血，最时尚的歌词永远都是“就算你男朋友的屁股全是毛也会爱他吗”（……==），最

无耻的台词永远都是“天然卷发的一定不是坏人”。好吧，好吧，天然卷发的一定不是坏人，幸好我没有长毛的痣，否则被全天下的美少女爱上可怎么吃得消？（雪人：–_–b 白日梦晚上做做就好……）

“这个作者绝对不正常”，“他的脑子里全是虫子吧？”，“好想把我的袜子塞进他嘴里啊”（= =）等等类似的心里潜意识，大概成了所有看过《银魂》的读者都曾有过的想法，从这个角度上来说，空知英秋算得上是当代日本漫画家里最不像是属于这个星球上的两个生物中的一个。另外一个，是《凉宫春日的忧郁》的小说作者谷川流。

新撰组题材的作品在日本一向就不缺死忠的支持者，从传说中沉稳无双的土方大当家，到神话里见鬼杀鬼遇仙诛仙的的斋藤小哥（谁再跟我说是齐藤我跟谁急！），每一个事实上长相绝对跟美型不搭边的新撰组成员都各自有着庞大的粉丝阵容（我就亲眼见过一个爱冲田爱到死的女生一看到乡下农舍里的猪就哭到吐血……黑乃奈奈你也是害人不浅，没事在冲田的肩膀上画只猪做什么！）。当然在号称有着一百零八好汉的新撰组阵容里（敢情他们的总部是设在梁山上的吗？），有着最高呼声的万分肯定应该是“冲田总司”、“近藤勇”和“斋藤一”了（都说了不是齐藤了！）——这个从百八十年前就根据短信支持率而确定下来的超级男生前三甲，曾有着比李宇春、周笔畅和张靓影都要拉风得多的追星大军。

《银魂》的一开场，便单刀直入地先说明了“天人入侵江户”，并相当懒惰地省略了“为何入侵”、“怎么入侵”、“何时入侵”这三个记叙文应当具备的要素——你以为你草率的一句“五十年前”，就企图将那个暴风骤雨的晚上所做的坏事都抹灭掉么？！空知英秋，你太低估我了，哼哼哼哼哼……

世界观既然已经确定，下面就是安排角色按照先后顺序逐一出场了——可空知英秋显然缺乏青山冈昌花十年工夫，黑暗组织的万分之一成员都没到齐的魄力。TV版《银魂》的第一话就全员集体出动了，我看你还怎么做成大长篇！（雪人：那种阴险的笑脸是怎么回事？）

“真选组”的出场，多少都带着一丝诡异气息的。尽管日文发音与“新撰组”没什么差别，可是看着那一个个穿着紧身裤和JAL国际航空乘务员制服的组员，原本期待会出现“冲田快吃人血馒头吧，你就不会死了”这般倾覆历史剧情的粉丝们，彻彻底底的被有着一张美少年的脸却炮火不长眼外带虐待狂倾向的一番队队长冲田总悟给轰炸得眼睛布满血丝！随后陆续出现的暴露狂外加偷窥狂再加被虐狂的局长近藤勋（就人物设定来看，他与冲田貌似是天造地设的一对……= =），以及面部神经僵硬又青光眼和酒量奇烂的鬼副长土方十四郎（居然还是那华丽的三刀流索隆的声线），都惨无人道地让新撰组的元老级死忠支持者们痛哭流涕欲死不能。这还不算完整的真选组实际面目，倘若全盘低俗全盘恶搞，这真选组在《银魂》里的地位也就跟跳梁小丑一般做个串场，实际站不稳脚后跟的。空知英秋随后用他“犀利”的笔触告诉你，即使在看似“正义的代表”的真选组里，勾心斗角也是无处不在的。



近藤勋的暴露外加偷窥算得上是知法犯法的表率了，有这么一个上梁不正的栋梁在，下梁歪一定会是不争的事实，所以这房子的倒塌根本就是指日可待的事情（什么？你说比萨斜塔？！）。好死不死的，这个时刻显露出严重被虐倾向的男人，喜欢的（或许是…）竟然还是那除了脸蛋什么都没有的志村妙。

志村妙，是后文将提到的第二男主角（貌似）的姐姐，由此她的地位我们姑且可以看成是漫画或者是动画的第二女主角吧！（这片子有女主角的么？！）

倘若是普通的男欢女爱也就算了，无论是怎样的有如须王环与藤冈春绯式的门不当户不对，到最后也势必会演化成两人在粉红色泡泡的背景下一前一后地在沙滩上你追我跑，并不时散发出银铃般“死相！你来追我呀，哈哈哈哈哈”的笑声（雪人：–_–b 莫名地感到一阵寒冷……）的场面。可是无论是近藤勋还是志村妙，都绝对不能以常人的理论来看待。平时表面上看起来温柔美丽娴熟大方的志村妙，给人营造的是一种“啊啊，这就是跨世纪完美女性的代表”的表面假象，搭配不说话时“呀呀，这就是跨世纪最佳青年的象征”的近藤勋，天作之合得简直连《少年JUMP》的编辑都要感动落泪——当一切的祝福满天飞舞，连教堂的钟声也隐约可闻的时候（这还是江户么？），近藤勋在日常的成语面前露出了白痴般的神情，而志村妙……如果你拒绝吃她炒成一团黑炭的鸡蛋的话，和服女子将成年男子骑在身下宛如猩猩般铁拳连击的景象真是让人看得冷汗满头，呀，那鼻血飞的弧度真完美！不但擅长制作各类机关陷阱，精通搏击技巧，甚至可以笑着威胁到让身边男人悲惨的接近卖身筹钱的地步——妙女王啊！你叫我怎么拜服在你的铁拳TT之下呢？！

随后就是土方与冲田这一对怨偶的表现着实令人期待（同人女你们尖叫个什么劲？！），青光眼的鬼副长没有丝毫威信也就算了，偶尔喝下一瓶啤酒就吐出两瓶的量来还勉强不算太丢脸（我只是想知道多出来的那一瓶的量是怎么来的？），不过每次都可以很“巧”地从冲田“不瞄准敌人只瞄准土方”的火箭筒炮轰下逃生，多少会让观众和读者对他的实际身手抱有好奇。




这次的冲田，依旧不负于他“最强”的称号，在“真选组”里依旧是稳坐综合实力第一的头把交椅，但他也是史上心理最阴暗的冲田版本。尽管不晓得他每次都从什么地方可以抓出一把足有他半个人高的巨大火箭筒来，但面不改色的对自己上司痛下杀手企图谋权篡位的举动，还是可以被那些同样沉迷于美色的支持者们以“时空箱不是只有生化危机里才有”的理由加以掩饰的——生化危机都出到4了！哪还来的什么时空箱？！

哦哦，还不能忘了提一下山崎退，这个人在真选组里的人气也是如日中天，当然这也要归功于他那完全无惧于命运犯冲的勇气下的，羽毛球王子的身姿……啊，是啊，羽毛球王子，可，可是，羽毛球也是可以帅气地施展出外旋发球的么？这个运动的规则不是球掉地就算输的么！那，那个，那个站在上野公园悬空观景台上，戴着FILA帽子，身穿白色相间着蓝色青学校服的鬼祟男子又是怎么回事？ 终于要隆重介绍的，便是本作的第二男主角，志村新八，虽然大多数人在看完一整本漫画或者一整集动画之后，在回忆他的长相时都还是会露出茫然的眼神。

大众脸、性格懦弱、一无所长，这是连新八自己都坚认不疑的个人性格。从小就继承了早逝父亲的意志，想要成为一名剑术拔群的好男儿，结果在步入社会四处碰壁之后使自尊心受到了严重的创伤。在他最消沉的时刻，由于被寺门通的出道禁播歌曲《你老妈XXX》感动（“捏爆你的痣……”——这种歌词究竟有什么地方感人的啊？！），从此成了“寺门通亲卫队”的队长。在打工时被天人欺负，关键时刻冲出了一个银发的英勇武士，以精妙绝伦的剑法将天人打倒……

如果一切就这么美妙精彩下去也就算了，可是作为漫画交代因缘际合的重要桥段，实际的情况却是一个疯狂叫嚣着“因为我是高血糖，所以医生规定我每个礼拜只能吃一次新地”的天然卷发，一边失去理智地怒斩……嗯嗯，这个天然卷发，还是先放到后面等下再说吧，我们先看看新八，不然他又要被忽略了……

被天然卷发的“最后的武士之魂”感动的新八(汤姆克鲁斯大哥最近安好否？），毅然决定前往对方经营的万事屋打工，以便就近观摩学习所谓的“武士之魂”——当然打工费一直拖欠到了现在，新八还要不时地倒贴钱给某人拿去买《少年JUMP》，真难为他们没有集体饿死，然后上演出一部开场就是“在黑暗的屋子里发现了三具发臭的尸体”的恐怖悬疑剧的。

随后因为在电车上无意中救下了被调戏的Kathia，并对她一见钟情地产生了好感，还因此萌上了猫耳（女房东登势大婶家的那位猫耳女招待凯瑟琳还真是堪称史上最恶心让人反胃的猫耳娘…），由此引发出了一段可歌可泣的爱情故事。当然，你首先得明白在“真剑侍讲场”论坛上以网名“电车侍”向网友征询恋爱意见的桥段，其实已经无限KUSO地将山本刚司和爱玛仕小姐的光辉形象尽情糟蹋了……

至于寺门通，从出道单曲《你老妈XXX》的被禁播多年后复出引起广泛回响，到新出单曲《你老爸XXX》再次引起轰动，我们不妨期待着她的下一首作品会从《你舅舅XXX》打开国际市场——当然，反复地捏爆你的痣一定是关键所在！

再来看看第一女主角的身世吧，虽然我并不认为这部作品里真的有设定过“女主角”这一人物，但好歹看在神乐是出现频率最高的女性角色的份上，暂且把她当作女主角也不会有太多的人持反对意见才对：号称是《少年JUMP》史上最低贱的女主角，其典型的特征就是胃口极大，好在不挑食，就算是昆布拌饭她也觉得很美味（比起志村妙一张口就索要哈根达斯的行径真是平易近人多了……）。身为宇宙最强战斗种族“夜兔族”的幸存者，有着甚至要凌驾于冲田总悟之上的惊人实力，可不晓得为什么非得整天穿着旗袍梳着包子头，即使是平时用来挡阳光的伞也是号称宇宙最强之盾和最强兵器的恐怖道具，身边时刻跟着一只貌似吃多了激素变得巨大化的宠物狗——那狗外表温顺，实则凶暴非常，总觉得与阿妙有着诸多神似之处……身为第一女主角，但完全没有身为第一女主角的自知，不仅挖鼻孔的频率比正牌男主角来得还要高，更号称是“歌舞伎町女王”（而且据说那登势婆婆也是四天王之一……原来歌舞伎町是这么可怕的地方啊！）——5555，该死的空知英秋啊，就连的场辽介和圣也的夜王之争，你也毫不手软地要拿来恶搞一番么？！

如果没有阿妙，莎绝对可以成为准第二女主角的候选人物的。虽然出色的身手多少再次点燃了被火影忍者长达半年多的原创情节倒足胃口的忍者控们的希望，但间或流露出的被人海扁后那种面色红润瞳孔发光激动地叫唤着“鄙视我吧！践踏我吧！你越是鄙视我践踏我我就越兴奋！”的不良嗜好，还是很容易地让人联想到如果没有近藤勋，她与冲田倒也是一对的男女联谊上去。不仅极为享受被人SM的快感，甚至于平时最大的愿望也就是时时能遭到来自男主角的凶狠蹂躏——说得我都有想冲上前踹她两脚的冲动了！高度近视眼，但死也不肯戴眼镜，或许她就是为了享受不戴眼镜时看不到前方而不停地撞到墙壁的快感也说不定！（这地球上的奇妙生物还真多……）

破天荒第一次会拿到最后才来谈论的，无疑是《银魂》名副其实的第一男主角，这个名叫坂田银时的平凡

男子——在废刀令已经颁布的大江户却还要成天带着个木刀被巡捕四处追着跑，就差不会说一句“哦呦”然后施展出飞天御剑流了。天然卷发，把甜食看得比自己老娘还要重要，而空知英秋也真能画得下笔，就算贵为男主角，也是一天到晚挖鼻孔挖个没完。因为高血糖而被医生三令五申地禁止常吃甜食，即使再穷也不会忘记要买每周都要出版的《少年JUMP》——哪怕想拍《少年JUMP》编辑的马屁，这软广告着实也太做得昧着良心了！看起来就是一副菜鸟的样子，不过往往这样的人总会有着惨绝人寰的悲凉过去——曾号称“白夜叉”，剑术精妙无人可敌（不过貌似真的只是“曾经”了…），还失忆过一段时间，莫名其妙地造出了一台类似扎古的机器还在人妖训练营做过“当家花旦”……要说这个男人简单吧，他还真不能被看成简单！要说他很聪明，没饭吃仍然对连载中的《BLEACH》放心不下就完全不像个成年男子以及漫画第一男主角的形象！

期待看到帅气的英雄救美？阿妙不耍丈八蛇矛的时候，多少也算是个美女。

期待看到浪漫的爱情故事？高血糖卷发男和醋昆布大胃女，你觉得他们婚姻速配的指数有多少？

期待看到美型的动画画面？空知英秋时不时以猥亵猴子的造型出现在电视机前，正在吃饭的你还有没有继续吃下去的欲望？

作为集英社近年来人气攀升速度最快也最没道理的作品，即使仍然不能跟《网球王子》、《ONE PIECE》和《火影忍者》这三大招牌相提并论，但其受到追捧的声势，也稳步地直逼《BLEACH》而去。

开场的第0话就大胆地以《机动战士银魂》作为标题，由此可见集英社与SUNRISE的关系着实匪浅，加上TV版《银魂》正是交由SUNRISE负责制作，资源共享的结果便是可以看到大量的眼熟机器人，以更加嚣张的姿态进驻到了已经完全疯狂的大江户舞台了。

与《BLEACH》的相互提携程度，在动漫史上也达到了令人发指的程度：由于在电视台的播放时间里，《BLEACH》跟《银魂》恰好是一前一后，所以两部作品的开头都会出现对方的角色串场预告也就毫不奇怪了。

一说到ACG联手出击，动画与漫画早就声势浩大地展开了“猥琐运动”，至于利润绝不比二者少的游戏界，又怎会少了人气大作的身影？

集英社一向与KONAMI和BANDAI的交情甚好，SUNRISE不用说更是BANDAI的铁杆盟友，这个前提放在眼前，《银魂》的游戏化自然引起无数人的联想。

《少年JUMP明星大乱斗》可以算是《银魂》首次涉足游戏界的小试牛刀——超多华丽角色的齐聚一堂热闹开打已经叫人目不暇接了，更有资深OTAKU指出可以从每部作品在游戏中的登场人数来判断该原作在集英社受到重视的程度。

虽然人数上绝对比不过海贼团或第十几十几死神小队，但相对于其他均已动画化的人气作品来说，三位主角全数到场已经是给足了《银魂》粉丝的面子了——自然，你首先在玩之前得弄清楚“别浪费我时间”和“读后会兴奋的”这两个必杀技到底都是些什么东东。

日前BANDAI方面又放出了新的消息，新的《银魂》作品将于NDS上登陆，与《少年JUMP明星大乱斗》不同的是，这次将是专为《银魂》打造，完全属于大江户时代的英雄传说……啊，啊，英雄和传说都在哪里啊？配合NDS的独特机能，究竟能将空知英秋的无限KUSO发挥到什么程度，实际的品质让人期待！有时还是不得不佩服一下BANDAI的敏锐市场洞察力，以及榨钱榨到死的恐怖手段的……

即使是过客，这“银他妈”……呃，我是说“达文痞密码”世界里的过客也都有形的一塌糊涂：酷爱养各种奇形怪状的“可爱”宠物又每次都差点成为宠物腹中餐但一定都能全身而退的央国皇太子HATA（跟安七炫真的没什么关系吧？！），明明头发就夜以继日地减少可还号称是宇宙最强异形猎人的星海坊主（还好不是义行……），喜欢发明各种猥琐的人名身为超级路痴居然还敢做运输大队长的坂本辰马（龙马大人您在天有灵的话……），据说手下有五千大将却总是只身一人跟真选组满大街捉迷藏的攘夷派首领桂小太郎（您那长发女装的扮相真是有篡夺女主角宝座的实力啊！）……每一个个性里埋藏着疯狂天性的角色，都在空知英秋的构思里,将整个混乱的江户世界弄得更是鸡犬不宁。

然而，毕竟也还是有一些正经的要素存在于原作里的，真的，尽管真的只有一丁点。

“最后的武士之魂”的确是存在着的，白夜叉的曾经往事也会点滴的从银时的回忆中流露出来，无论是“我的身上有比心脏更重要的东西啊……那就是我的灵魂啊，我可不想让它蒙受屈辱，比起心脏停止什么的，那对我来说是更不得了的事情。就算将来我上了年纪，腰也弯了，灵魂也要挺直不屈啊。”还是“你们要在宇宙的哪里做什么事我可管不着，但只要我这把刀所及的范围，就是我的管辖区域。”——这两句被漫画读者公认为最感动人心的台词，在银时偶尔摆出正经脸的时候说出来，千真万确地有了那么一点鼓舞人心的意思——果然还是在《少年JUMP》上连载的热血漫画啊！

尽管下一秒钟，银时可能又要鸡鸣鬼叫地骑着与体型不符的电动摩托，满世界地去找他忘了买的新一期《少年JUMP》了——期待这种男人会打出月牙天冲？我还是坐下来等着看白哉被恋次推倒更实在些。

万幸的是，阿通从头唱到尾的，是“痞”，而不是“痔”……



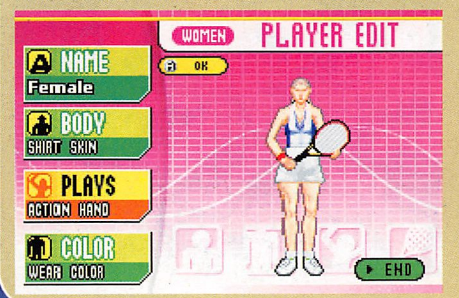


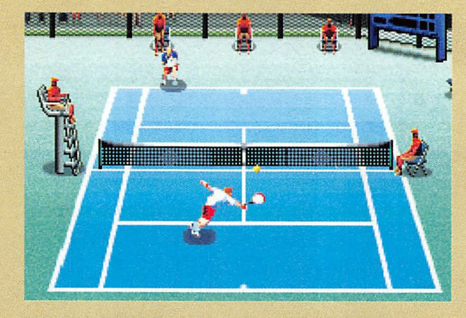

# VR网球 Virtua Tennis

NDS上前不久出的《顶级网球2》（Top Spin2）不知道大家都玩了没有。这个游戏的一代曾经是Xbox的独占游戏，获得了空前好评，被人们称为最好的网球游戏。后来移植到PS2的效果一般。游戏的开发商是Pam开发组，Pam是Power and Magic的缩写，传闻这个开发组的很多成员来自SEGA，并且是制作《VR网球》（Virtua Tennis）的Hitmaker小组成员，所以可想而知为什么《顶级网球2》的素质会这么高！

《顶级网球2》和《VR网球》相比有很多相似之处，比如它俩的手感都非常好，物理模拟效果都很真实。并且这两个游戏的多数模式也很像，尤其职业模式简直如出一辙。不同的地方是前者的风格趋向于真实，有比较多的打球法，比如前手球、后手球，上旋球、还有危险球等。后者的操作简单，只用两个击球键就实现了网球玩法，体现了速度和快感的SEGA街机游戏风格。当然这里说的简单是指上手简单，想要玩得精可不那么容易。

可惜让我期待了很久的NDS版《顶级网球2》的素质很差，差到不能玩的地步，所以目前掌机上的网球游戏，还有PSP版《VR网球》可以选择。不过PSP屏幕的残影严重，尤其是高速运动的画面，所以你会看到每次击出的球都带有残影，好像必杀技。虽然游戏画面和其他方面没啥可说的，但是“残像球”却很让人扫兴。翔武号称这是《网球王子》版《VR网球》……



你要是问还有掌机上的好网球游戏吗？我会推荐给你GBA版的《VR网球》。这个游戏是2002年9月发行的，开发商是Altron。从命名上不难看出，SEGA当初是希望这个游戏能够“虚拟”（Virtua）出真实的网球比赛效果。通过DC强劲的3D机能（还有街机版）和开发小组的高超实力，SEGA的这个目的绝对是完成了。游戏使用全3D的场景逼真模拟了网球赛场，身处其中的球员动作流畅自然，击出的网球真实的碰撞效果。伴随网球碰撞出的不同声音和球员跑动时球鞋和地面的摩擦声，游戏达到以假乱真的程度，相信大多数玩家初见《VR网球》都会有这是电视直播网球比赛的错觉。可是GBA版由于机能，这个目的就很难达到啦！

首先，GBA的机能不能实现全3D的人物和场景，这就不能体现《VR网球》的精髓了，所以从这点就几乎可以断定GBA版《VR网球》的素质不会高。就算能够勉强实现（可以参考GBA上众多的第一人称射击游戏），最后的效果也不会好，并且绝对是不理智的。所以这件事对于我们来说非常难办，但Altron很好地解决了这个问题。他们使用假3D的方式表现球员。就是说人

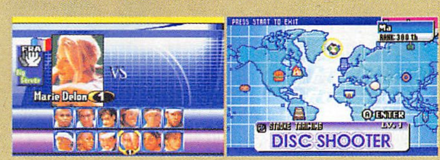
物动作采用2D绘制，然后整合为各种流畅的动作和画面缩放效果，这样就巧妙地实现了在有限的机能上表现3D画面效果。不过这个做法也有点问题，由于假3D的缩放程度有限，导致人物的动作比较固定。就是说球员的一个击球动作从各个角度看都是一样的。




其他方面GBA版《VR网球》都很接近DC版。由于GBA没有摇杆，使用十字键玩这种游戏是非常不方便的。并且球员的动作控制也不能参考DC版，需要重新制作，所以你玩《VR网球》时会觉得球员动作有些飘，这是正常的，因为这样才能较好地实现球员快速移动，否则使用十字键控制人物多方位的快速移动就成了一种折磨。

AB两个键的功能分别是上旋球（就是Top Spin）和切球（Slice shot）。击球键和方向键组合方式和DC版一样，可以跑动过程中按击球键击打对手发过来的球，也可以按着击球键和方向键跑动到球的位置放开击球键击球，不过这样击球的力量就小很多。

接下来我们来看这个游戏的模式。比赛模式（Tournament）可以看做街机模式，直接从12名真实球员中选人参加比赛（6男6女）。这些球员中最著名的莫过于威廉姆斯姐妹。这个模式可以选择单人比赛和多人比赛，顾名思义，单人就是玩家自己一个人和电脑对手的比赛；多人则是玩家和电脑同伴配合和另外两个电脑对手比赛。多人比赛时可以使用LR键指挥同伴作出各种战术，有普通球（Normal）、截击球（Net Play）、边线球（Base Line）。熟练使用LR键可以非常方便地控制队友击球，也使比赛更加紧张刺激。表演赛（Exhibition）和正式比赛差不多，只不过可以详细地设置比赛规则、比赛对手和比赛场地。




真正有趣的是世界巡回赛（world tour）模式。这个模式当初也是DC版《VR网球》的单机精华所在。在这个模式中玩家开始要自创两名球员（一男一女），然后设置外形和服装，最后选择国家所在地，都完成后就可以自由选择项目了。正规的是世界巡回赛，通过和其他高名次的选手比赛提高自己的总排名。当然直接和高手较量是不明智的，最好先通过各种训练提高自己的能力。8个训练内容的Mini游戏也保持了DC版《VR网球》的精髓，比如挥球打坦克锻炼臂力；挥球打地上不同位置的盘子锻炼步伐；挥球打地上的镖靶锻炼准确性。角色基本能力有很多，包括力量、速度、控制、体力、技术、步伐、跳跃。打球的技巧也分了很多，比如上旋球、下旋球啥的。这些技巧可以通过Mini游戏和实战提升。并且游戏中的Mini游戏非常有意思，每个游戏都有完成的目标，随着玩家角色能力的提高这些目标也随着提高，决不会让玩家为了提升能力而无聊地进行。

玩家的球员除了比赛和训练，还能去商店买东西。然后回到自己家里装备比赛用具和更换服装，还能在家里查看到自己的能力状态和比赛获胜获得的奖品（共有128个）。升级和收集方面的设计居然很有RPG游戏的感觉。多人游戏简直是一款网球游戏必须要具备的，GBA版《VR网球》支持最多4人联机同乐，所以有条件的话不妨一试。

## 名词解释

**上旋球（Top Spin）**：靠手臂甚至手腕的全力快速上提来增加球的旋转和速度。适合进攻型球员使用。

**切球（Slice Shot）**：不同于正常击球，切球是转动拍面改变球的方向，让球在落地前飞得更偏更远一些。

**表演赛（Exhibition Match）**：官方为了公众表演以及公益性质所举办的比赛，通常这些比赛都不被列入巡回赛的赛程内。

**截击球（Net Play）**：Net Player的意思是网前球员，在双打比赛中，两名球员通常一前一后，所以网前球员拦击球打法被称为截击球。

**底线球（Base Line）**：Base Line指的是球场底线。处于底线的球员击球统称为底线球。

文、责/剑纹



# 走近大自然

## ——暗凌的牧场讲堂

文、责/暗凌

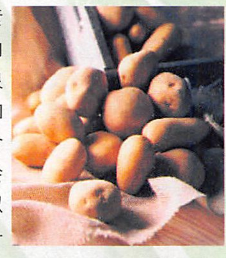
记得以前看到过这么一件事，是真事。一群旅游的人跟着导游经过一片花田，被满眼金黄色的花吸引了，微风吹过，铺天盖地的黄色涌动着，人们不禁感叹："多么美丽的景色呀！"随后向导游打听这种花的名字，导游笑了："这只是普通的油菜花而已啊。你们平时都住在城里，没有见过油菜花，所以不认识。"喜欢《牧场物语》的玩家很多，因为在游戏中可以体验到悠闲的田园生活，那么在游戏中出现的那些农作物，如果在现实生活中见到了它们，你是否还能认得出来呢？跟着我来一起看看，大自然中的作物是什么样的吧。

游戏中最先种植的应该是萝卜了，萝卜是十字花科的二年生草本植物，肥大的肉质根是我们平时食用的部分。初中生物课本上应该有关于十字花科的介绍，十字花科植物的共同特征之一是花冠呈十字形，很容易辨认。萝卜播种之后，第一年会长出肥大的肉质根，此时最适合食用，到了第二年，萝卜抽薹开花结果，肉质根就会变成空心的，食用价值大大降低，所以一般种到第二年的萝卜都是用来留种子的。萝卜的根分为长的和圆的等形状，根部表皮的颜色为白色、红色或绿色，游戏中出现的是圆圆的白萝卜，其实我个人更喜欢长长的白萝卜，因为切起来会比较方便。萝卜里含有淀粉酶，生吃萝卜可以助消化，不过会有独特的辣味哦，此外萝卜还具有祛痰、止泻、利尿的作用。



↑这就是萝卜的花，有没有人会觉得萝卜花意外的美丽呢？

土豆的学名是马铃薯，是茄科一年生草本植物，与稻、麦、玉米、高粱并称全球五大农作物，虽然和萝卜一样长在土里，但是土豆的食用部分属于块茎而不是根。土豆是低热量高蛋白的食品，含有多种维生素和微量元素，是减肥的好食品，还对消化不良有特效。不过大家都知道，发芽变青的土豆含有龙葵素，食用以后会造成食物中毒，所以去皮的时候要连芽眼一起挖掉哦。种植土豆一般是用营养繁殖的



↑由于土豆营养丰富，因此被称为"地下苹果"。

方法，而不是像游戏中那样用种子繁殖，把土豆分割成若干块，每一块上都带有一个芽眼，然后像播种一样培育，每一块土豆都能成长为一株完整的植物。



↑土豆的花也非常美丽，有粉红色和白色两种。

黄瓜是夏天最经常吃的凉拌菜，在游戏里经常拿来扔进水里给河童，它属于葫芦科一年生草本植物，由于黄瓜的茎属于攀缘茎，所以种植黄瓜绝不是把种子埋进土里就可以的，还必须为黄瓜苗搭起架子。黄瓜的花一般是单性花，分为雄花和雌花两种，多数情况下为雌雄同株，既有雄蕊又有雌蕊的两性花较为少见。只有在清晨才能看到花朵开放，雄花在开放后第二天脱落，所以黄瓜架下总是会有一地落花。黄瓜的幼果上有很多小刺，成熟的果实上稍微少一些，不过新鲜黄瓜拿在手里还是相当扎手的说。



↑黄瓜的茎是靠卷须来攀援的。

红红的草莓相信很多人爱吃，也爱在游戏里种，草莓属于蔷薇科多年生草本植物，食用部分是浆果。以前只有夏天能够吃到草莓，不过随着温室栽培的推广，现在一年四季都有新鲜草莓供应了。草莓的植株比前面几种作物都矮小的多，叶子和花还有果实，都是贴近地面生长的，因此在地里种植的话必须使用地膜。以前见过盆栽草莓，虽然也能开出白色小花，结出正常大小的果实，不过它的观赏价值更大一些，反正买盆栽草莓的同学自始至终都没有摘过一颗果实来吃，而



↑白色小花结出的是白色果实，随着成熟慢慢变红。

是等它们成熟到红得发黑之后，埋进了土里，对多年生草本植物来说，其实不必这样做的。

玉米属于禾本科一年生草本植物，食用部分为胚乳，同样也是从美洲引进的作物。玉米是单性花，雌雄同株，雄花生于植株顶端，雌花生于叶腋，收获果实之后，玉米秸秆可以作为很好的肥料。根据我的个人经验，北方的玉米比南方的玉米好吃，大概是品种不同吧，南方的玉米没有北方玉米那种甜糯的口感。收获之后，把玉米编



↑这种穗状的东西其实就是玉米的雌花。



↑除了常见的黄色之外，玉米还有很多其他“肤色”。

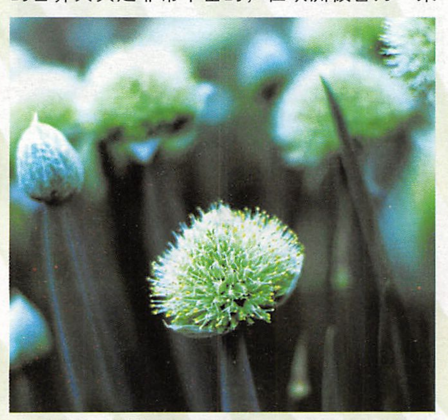
成一串串倒挂起来的景象，现在大概已经很少能看到了。

关于番茄有一段故事，它的原产地是南美洲，早在几百年前，人们认为番茄的果实有剧毒,称其为“狼桃”。十六世纪一位英国公爵把番茄带回了欧洲，欧洲人同样不敢尝试颜色艳丽的果实。直到又过了两百年，一位法国画家视死如归的吃下“狼桃”之后，不仅没有毒发身亡，而且觉得非常美味，番茄从那时开始才被人们真正认识。番茄是茄科一年生草本植物，食用部分为浆果，虽然以前见过的番茄植株都不高大，但是现在经常看到的番茄植株都需要搭架子来支撑，以免沉甸甸的果实压断了茎。



↑番茄的黄色小花，比黄瓜花小得多。

不知道多少人跟我一样讨厌吃洋葱的，不过高中的生物实验经常用洋葱作为材料，观察它的表皮细胞和根尖细胞分裂。洋葱属于百合科二年生草本植物，食用部分为鳞茎，由于含有挥发性硫化物，所以带有刺激性的气味，导致切洋葱的时候会一边切一边流眼泪。虽然如此，洋葱的营养其实是非常丰富的，在欧洲被誉为“菜中皇后”，欧洲人的洋葱做法远比炒着吃要丰富的多，炸洋葱圈和洋葱浓汤等属于西餐中比较受国人欢迎的吧。



**↑洋葱花是伞状花序，完全盛开的时候也很美丽。**

**↑近距离这么看洋葱是不是有种特别的感觉?**

终于讲到我最喜欢的西瓜了，西瓜是葫芦科一年生蔓性草本植物，食用部分为果实。西瓜瓤含有丰富的矿物盐和维生素，清热解暑，果皮可以入药，称为西瓜翠衣，种子就是常吃的西瓜子，还可以榨油。在高温少雨、光照充足和昼夜温差大的环境下，西瓜的含糖量高，所以西瓜最好吃的时候是盛夏之时，初夏的西瓜水分虽然充足，但是甜味仍然不够。当西瓜的果实处于幼果期的时候，在果实外面罩上方形的罩子，能培育出方形的西瓜哟。虽然印象里西瓜都是“趴”在地上长的，实际上现在的温室栽培能让西瓜像番茄一样长在架子上，还真是让人有点意外啊。



**↑西瓜也是一种开黄色小花的植物，花的大小和果实的大小相差还真多啊。**



**↑既然有了方形西瓜，估计种出三角形的西瓜也不是没有可能。**

菠萝是原产巴西的水果，属于凤梨科多年生常绿草本植物，食用部分为聚合果。植株外形很像龙舌兰，肉质的叶子又长又硬，丛生在肥厚的

肉质茎上，果实生长于肉质茎中心。菠萝营养丰富，但是其中含有的菠萝酶对人口腔黏膜和嘴唇表皮有刺激作用，所以食用之前最好用淡盐水浸泡一下，以抑制菠萝酶的作用。虽然菠萝很好吃，可以增进食欲，但是吃多了对肠胃不好，所以要注意适量哦。



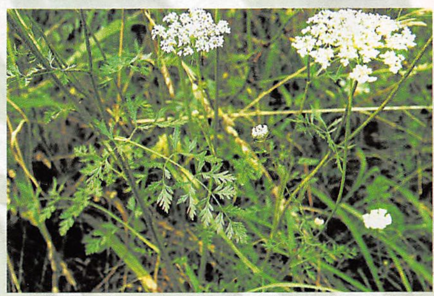
↑菠萝的花是少见的紫红色。

茄子是茄科一年生草本植物，在热带地区则是多年生，食用部分为浆果。茄子的果实分为长条形、圆形和倒卵形，表皮为紫色或者绿色，紫色茄子中富含维生素P，能增强人体细胞间的黏着力，保护微细血管。茄子能有效的降低胆固醇，常吃茄子可以预防脑溢血、高血压、动脉硬化等，虽然如此，肠胃不好的人还是不宜多吃哟。茄子的做法五花八门，各地都有茄子做成的地方名菜，自从同学介绍了东北酱茄子这道菜之后，我更加认为茄子是非常好吃的蔬菜了。



↑同为茄科植物，茄子花和番茄花外形非常相似。

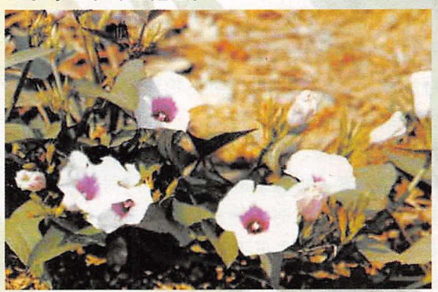
虽然名字很相近，但是胡萝卜和萝卜不是同一科的植物，胡萝卜属于伞形科二年生草本植物，食用部分同样是肥大的肉质茎，跟萝卜一样，胡萝卜第二年开花之后，根部的食用价值也随之降低。胡萝卜中含有大量的胡萝卜素，被人体吸收转化为维生素A，能预防夜盲症，维护皮肤健康，增强抵抗力。不过由于胡萝卜素是脂溶性的，只有与食油一起烹调后，才容易被



↑胡萝卜花是白色的伞状花，跟洋葱花比较像。

吸收，生吃的话营养价值并不高。

地瓜的学名是甘薯，属于旋花科一年生草本植物，食用部分为块根。块根的形状有纺锤形、圆筒形、球形和椭圆形等各种形状，块根表皮颜色也各不相同，有白色、黄色和红色之分。地瓜的营养价值很高，含有丰富的糖分、矿物质、维生素和纤维，但是缺少蛋白质和脂肪，所以跟牛奶同时食用能够得到均衡的营养补充。地瓜中具有消除活性氧的成分，能够有效抗癌，熟地瓜的作用更胜一筹。地瓜的别名很多，不同地区的人对它的称呼也不同，番薯、红薯、白薯、红苕、山芋等名字都是指它。



↑有没有觉得地瓜的花很像牵牛花？因为两者都是旋花科的嘛。

说到菠菜就联想起大力水手，菠菜是藜科一年或二年生草本植物，食用部分为绿叶，不过菠菜红色的根部营养丰富，一般连同少量根部一起食用。菠菜中含铁量很高，但是不易被人体吸收，菠菜中还含有大量草酸，食用过多反而影响钙的吸收。以前吃的菠菜都是只有十厘米左右的，现在的菠菜动辄长到二三十厘米长，这么巨大的菠菜实在有点让我难以接受。遗憾的是我没有见过菠菜的花是什么样，也没有找到图片让大家欣赏。

关于《牧场物语》中的作物差不多就是这些了，很高兴能让大家看到游戏外的真实作物是怎样的，个人才疏学浅，难免有错误和遗漏，欢迎大家拍砖，希望大家热爱大自然，对自然了解更多。




为了让更多读者有机会参加封神榜，封神榜现在全面征稿，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片或影像，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

邮箱地址：pg@vgame.cn

## 生化危机DS 匕首模式挑战 最新纪录

挑战者:SATAN

大家好，笔者这次给大家挑战一下《生化危机DS》的“匕首模式”。由于我赶着写研究稿，所以这次的挑战很马虎，欢迎各位不断刷新记录。

好了，先说一下挑战须知：

1、小刀的攻击分为：横斩，适用于对付多敌人时，同时会使敌人产生硬值，但攻击频率慢；纵斩：对付单个敌人时用，因攻击频率慢,所以不推介使用，但对付大蛇（最终BOSS）或猎杀者时可能会用到（详见后文）；刺击，只能对付单个敌人，但攻击频率快，是打连击的重要招式！吹气，使用的地方很少，只是当丧尸吐酸液时用。

2、敌人分类：丧尸，极普通的敌人，一闪时机是它的头快垂下来那一刻；乌鸦，比较麻烦的家伙，一闪时机是听见拍翅膀声（因为翅膀声过后会攻击）；猎犬，一般的敌人，但数量多时很麻烦，一闪时机是它起跳后就快咬到时；猎杀者，极麻烦的怪物，一闪时机是它举起手后准备打下时（注意：猎杀者还有一种攻击方式，就是从上爪下来。不过先兆很明显的,当它离你一段距离时作张牙舞爪状，就证明他准备从上爪你了，快到头顶时用纵斩吧！）；大蛇，最终BOSS，一闪时机很多，看它的头向哪个方向去就向那个方向砍（就是因为它会向上咬下来，所以才用纵斩）。

3、游戏模式分类：Jill（普通），要注意的东西不多，敌人都很容易对付；Chris（困难），在匕首模式中，Chris的血少了很多，被咬几下就会闪红了，并且敌人也翻了一倍多，麻烦自然不少。

下面就是我的挑战流程：

Jill模式：第一关，没什么要注意的，拼命砍就行了，当一对一时就对准喉咙用刺击吧，它完全不会攻击你了。顺便说一下，当丧尸倒下后，往下砍还能补几刀的（无条件想起鞭尸……汗，就这样达成101连击）。第二关，开始有乌鸦了，个人推介全程用一闪，赚的分数很多！不过当乌鸦数量多时，还是用横斩吧，虽然Score Bonus会变回1，但总好过被咬一下扣总评价吧！最后小心猎杀者的空中爪击就行了。第三关，和第二关一样，没什么好说的，“一闪”而过。第四关，麻烦来了，一开始没什么好怕的，但最后会来三只猎犬，用横斩或刺击吧，很快毙命了。第五关，敌人只有一个——最终BOSS大蛇，细心注意它头部向哪个方向晃过来，对那个方向砍就能做成一闪了，到时候任人鱼肉了，过关！

笔者的成绩：最高连击101，分数为600650，评价A！

Chris模式：挑战前先说几句吧，Chris模式可以说困难到极点，想无伤通观根本没可能的,除非你是非一般的达人（笔者自任不是）。第一关：跟Jill模式没什么两样，也是拼命砍就KO了。第二关：乌鸦比Jill那里多出了不少，小心应付。第三关：除了敌人多以外没什么好说的。第四关（好了，小孩的锻炼已经结束，现在来真的！）：一开始就有两只猎杀者跳下来，不过不用怕，尽管他们动作不一样，但攻击是同步的！看准时间就一刀闪两个吧！一番激战后就打猎犬了，友情提醒：如果你用Jill模式的杀犬方法打这里，我恐怕你一定挨不过这关，那些狗的攻击是一前一后的，你跟本没时间来回横斩两次。如果慢慢挨的话

RANKING

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1st | 605570 | Chris | A |
| 2nd | 600650 | Jill | A |
| 3rd | 523300 | Chris | A |
| 4th | 504450 | Jill | A |

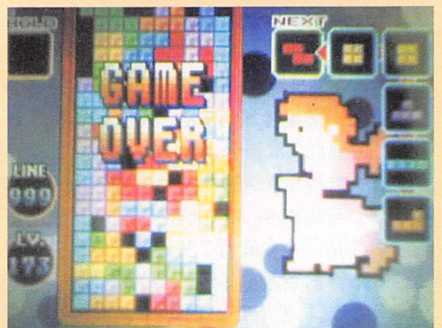
也挨不了，我数过，总共有13只狗狗——用刺击摆平吧！第五关：恭喜你，你终于挨过了猎犬阵，不过先别开心，倘若你认为这个模式的大蛇跟Jill那里一样的话，你就错大！作为“最终BOSS”，它岂是等闲之辈？除了一般攻击，它还会三连击（每一击都会令你产生硬值，只要被其中一次打中你就别想还击了！），召唤乌鸦（也不能说是召唤，是它们飞进来的。。。）这两招。对付三连击时（当它的头稍微侧一下时就暗示放三连击），一定要遵从打一闪的方法打（即往它头部摆动的方向打），否则是被它咬回的！乌鸦用一般的刺击打就ＯＫ了（小心别打到大蛇身上，倒会被弹回来的），过关！

笔者的成绩：最高连击127，分数605570，评价Ａ！

好了挑战到此完毕，欢迎大家破关。

## 俄罗斯方块DS高分挑战 最新纪录

挑战者:LAN




我今天投稿的游戏是NDS上的俄罗斯方块。我成绩：4596000的分数，LV173，LINE到了999就不会再上去了。我感觉其实只要掌握了诀窍，再高的分数也是很容易打出来的。再看看照片右上角那个1286000的分数，大家可以看出，我一下子提高的空间之大。而且右上角的被淘汰的分数我LV40就达到了，而这个4596000的分数，我是LV43左右才达到1200000左右的分数。所以我觉得只要打法好，技术发挥稳定，打出更好的记录没问题的。不过完成现在这个分数就花了我2、3个小时，要打得更高就……

另外这个分数是我玩了这个游戏没有多久以后打出来的，我是直接选择了LV20，然后选择了ENDLESS（第一次LV20的难度过了以后就出现的选项），从0分开始玩的。我没有试过LV1开始玩上去可以达到什么样的分数。

大家都应该知道，方块游戏如果同时能消掉LINE4的话，那能得到的分数是最高的。如果从LV1开始玩的话第一次消LINE4大概可以得到900分左右，第二次就稍微高一点点分数，第三次再高一点点……另外如果你的“地基”打得很高了，一次通掉得到的分数也会高出不少。如果是LV20开始玩，那第一次就可以得到10000以上的分数。而在低LV的时候，下落一个“部件”也能得到一点点分数。在高LV的时候似乎就没有了。另外有一个加分的方法判定，似乎是你如果拼接“部件”又快又好的话，屏幕右边会有文字提示，并得到一些分数奖励。当然也是LV越高得到的越多。再来说我的生存心得。

先前说了，我这个分数是直接从LV20开始打出来的。在LV20的时候，“部件”基本……应该是根本就是直接落了下来，完全没有下落的过程。我刚刚打过LV15的时候感觉也有一点跟不上来了。但后来发现……大家应该也都知道了，“部件”着地时，如果你一直按“A”或“B”来改变它的形态，或是一直按左右方向来改变它的位置，那它就不会正式和“地基”拼接。在很多情况下，一个部件要移动到最左边或者最右边的时候就要靠这个方法，一边变形一边左右移动。也就是说靠用这个办法，我们可以有足够的时间结合当前的“地基”情况以及之后会出现的“部件”的次序，来考虑怎么摆放是最合适的。

另外，在利用一边变形一边移动的时候，也会遇到部件移动不能或者是无法越过一个小“高坡”的情况。这个时候要试着用换另外一个变形钮看看，也就是如果用“A”在变形的话,那换“B”试试，有时甚至要“A”“B”结合使用。这个原理就是因为“A”和“B”的



改变的时针方向是不同的。

要经常结合目前的“地基”来分析后面出现“部件”，以便可以打造适合的地形。这个其实和很基础的东西了。不过引伸开来，如果利用了不断变形和移动的方法，仍然会有一些越不过的障碍，“部件”随便怎么样就是没办法移动了，只好拼接。这种情况也只有靠分析来避免了。

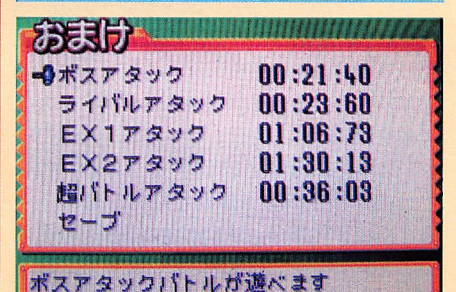
当“地基”已经转变为“高楼”的时候这个时候千万不能慌，不断地让“部件”变形，来仔细分析该怎么放最合适，并找到后面那个可以拯救你的“部件”，坚持到它的到来。笔者经常是部件已经都超过屏幕最上方顶线了，还在挣扎。因为系统的判定是只要最上面的这一条中间有空隙可以让新出现的这个部件立足，就不算GAME OVER。

好了，我就不多说了，其实很多东西相信大家都懂，一些小技巧我也没有详细谈，比如落地时插到一个缝隙里，又或者一个“部件”落下并产生消行而不留痕迹等等。说不定比我打得高的分数也早就出现了。

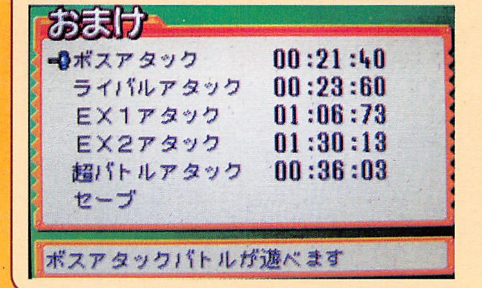
## 铸剑物语3小游戏挑战心得 最新纪录

挑战者：鹰之守护

**Boss attack** 最好成绩：23秒60




终于购进了一块能正常游戏的D卡了，呜呜……世道虽无良，但仿佛中看到清水爱JJ，







田中理惠大JJ在向我招手，啦……先撇开声优不说，《铸剑3》的画质比《铸剑2》又有了改进,就是主角差了点，我从《铸剑3》和《铸剑2》中能得出一些心得。

先是剧情，《铸剑3》显然简单了许多，级数方面不用愁，经验总是往里灌，但增加了些运气游戏：铸剑啦，钓鱼啦，“抽奖”啦，很明显矿石掉落的机率也增加了，再加上平时注意破坏NPC的武器，很容易武器全收集，用更多时间打造优良武器，这样主角就近乎变成全职的打铁匠了。还有，足足九个级数的锻传是不会亏待我们的武器，在满足我们式样需求后，用着大派送的BT光辉石，养肥武器的三围，在商店出售，还能用它为我们获取暴利。

在铺好的金光大道中，每把武器用起来都差不多。玩过Boss ATTack后，易发觉速度是起很大作用，拳套成为了我们的最好选择，加上1。25倍的百裂拳，可畏拳拳到肉——强，但我毅然选择把五连击的斧头，斧头速度有先天不足，五连击也只是普通伤害，最好是先加ATC，再靠强刃加敏。

无论是用百裂拳或是五连斧，最快时间也只是28s，效率太低，既然强攻不行，那么只有用——爆破，爆破方法也是无意中发现的，很简单，准备的东西也很少，只要4个大型炸弹，






一把变得轻型的斧头负责疏通渠道，用此方法,运气因素已不复存在，更需要的是我们的技术和细心。

Boss1：五连击；Boss2：五连击；Boss：五连击；Boss4五连击，由于我们的速度较快，已经不需要等他冲过去；我们已经掌持大局，自己冲上去攻击。不知道是否由于剧情加了过多运气因素，而忽略Boss ATTack中的多变性，一般情况下，Boss1、3、4只会单一向你攻击,但只有Boss2：单脚轻飘，喜欢会跳，通过4条小路后，突然两座巨石压下来，封住前、后去路：派克（小丑？）和基兰（现在才知道他是男的？）可能许多人都觉的这里是很难的，但几经尝试，发现他们两个都是有两个固定动作的；基兰只会原地不动或跳走，派克则是随你动而动，很易对付，我刚开始的打法是一开始先向基拉扔个炸弹，秒后慢步走到基拉的位置按下start，为扔第二个炸弹作准备，再按下start时，能刚好扔出个炸弹，派克这才冲过来刚中炸弹。这个方法虽然不错，但后来折磨他们时想出了个引蛇出洞，再一石二鸟之计。先冲到基兰后面就按下start键，这里有点操作技巧教一下大家。扔炸弹时是可以用上下方向键控制炸弹的方面。按住B键炸弹就不会扔出来，如果这时是背对着他们，控制不好，炸弹就会扔空，为了增加连贯性和省加更多时间，B和start几乎是同时按下的，接着换手到方向键，快速按下“←+↓”，把炸弹放在基兰头上，派克冲过来同享炸弹的余温。随爆鸣的旋律响过,我们继续前进接遇上了两个不知是否由前面4个中的两个容易上来的，放出两个关卡给我们歇脚，但后来才知道这是暴风雨前的平静，强敌出现啦——雷米——的召唤兽，当雷米化作炸弹的尘埃后，他忠诚的召唤兽在愤怒的雷（泪）光中出现，凭着无敌时间势如破竹般誓把你削成人棍，我们并不残忍，当召唤宠出现的那一刻我们就要对它进行攻击，即使它有无敌时间也会作出防御。第三斧时就按start键用炸弹，它无敌时间刚好会用完。顺便一提，炸弹伤害貌似取决于自身攻击，前90级全加攻就可以炸出个4000血。终于到最后一个了，也是最难搞的一个，试了很多方法都不能一招K掉他。《铸剑2》的无限连击法对他无效，反而今他必作防御。即使99级全加攻，再装个30攻的指环也不能一下炸出5000血。炸弹再攻击也不好，又是只会作防御。后来想了个很好的方法，先扔个睡眠炸弹，再一招百裂拳理应可以一招K掉，但他竟然对任何状态免疫。现在认为唯一较好的方法是：冲过去五连斧，第五斧时接start，换炸键B+↓，无视他防御吧，都怪我技术不精又不够细心还不能打出更好的成绩。




无意间，我找到了一条小秘技，在进入小游戏的主板画面输入“R、左、L、右、下、B、上、SELECT、BBB、start”有声音提示后,巨兽对战会增加《铸剑2》中的那两个，还能在小游戏中使用 黄色头发的女主角(请小篇换好她的名字吧)，并且在废墟中找她对战，破坏她的武器能得到肉球的化石。

顺便提一下，玩伐木游戏只求伐木数的就用弓箭站在原来的位置按下+B，昏了也不要紧，狂射就行了。我认为钓鱼是本作中最好玩的，好玩得没话可说，只是想某一天有两条鱼王摆在上面就好了。



游戏小说

# 拥抱季节

文/转生之炎 责/岚枫

破土而出的种子，绽开漫天繁花，犹如我的回忆之树，辉煌而短暂……

进入这所大学没过多久，我就邂逅了那个女孩，在一个樱花盛开的日子。

“哈哈，真棒！天气那么好，花又全开了……真是个好时候啊……”

笑声爽朗的女孩智子在前面走着，不过，我想说的并不是她。智子是我在补习复读时结识的同学，最后两个人一起考进了同一所大学。所以她总是固执地认为“两个人之间一定有一条看不见的红线牵连”，我虽然不以为然，但是为了不扫兴，每次当她提起时，只好在鼻孔里“嗯”地含混带过。

“那我们的关系像是什么呢？”智子总会这么追问。

“大概，像是知己吧。”

这个时候，智子总会露出狡猾的微笑，“我觉得，是更深一层哦。”

和智子相处这么久的日子，到底是朋友，还是该算情人呢，这样莫名其妙的关系，在我看来属于哪一个都无所谓……不过，似乎智子已经单方面地决定把我当做男朋友了。

话又说回来，能熬过那1年漫长时间的复读生活,平安地考上大学，身边的这位智子倒也是功不可没。对什么事情都不在乎的智子，对我而言，是第一个交到的、感情不错的“女朋友”吧。

“看，樱花好漂亮呀！”

“嗯。”

“都到春天了，别老是一副烦躁的臭脸好不好？！”






看我继续沉默，智子终于忍不住了，“那个女孩子的事情，还是忘不了吗？”

真是一语中的。

“真没办法呀。”她看我实在没有兴致，只好拿出一罐可乐，“要吗？”

我不忍拒绝智子的好意，只得接在手里。谁知她却趁势展开红唇攻势，搞得我狼狈不堪。

突然间，不远处一棵巨大的樱花树吸引了我的目光，那是校园内传说的“悲恋之树”，据说有无数对情侣在树下分手，我虽然不相信这些怪谈之类的东西……但现在、树下却仿佛有什么东西，我揉揉眼睛仔细辨认。——是个人！

顾不得智子的惊讶，我三步并两步赶到树下，果然是一个年轻的女孩，穿着这里并不常见的校服，看起来就像个……高中生的样子。暂时还弄不清楚状况，我弯下身，正准备将她扶起，一阵淡淡的发香突然飘来。

“喂，怎么了，不要紧吧？”我赶紧收敛心神,将女孩抱起，“麻、麻由？！”

这一张脸，我一直都无法忘记的那个人，憧憬的那个人……!不,应该说是曾经憧憬吧。那个喜欢猫和樱花的女孩，那个总是爱给野猫喂食,喜欢在春天的樱花树下散步的女孩。

不过，关于这樱花树，却全是些恐怖的故事,我在心里苦笑，想起麻由知道这些典故时的表情,我还会忍不住露出一丝微笑。想起了麻由,就想起那些过去聊天的快乐时光。

可是，麻由已经不在了……

“嗯……”

怀中的女孩，似乎正在恢复意识。迷糊中,一只小手摸上了我的胸前。艳福不浅……念头刚刚一动，突然，怀中爆发出一声惊天地泣鬼神的尖叫，还没有等我反应过来，一团黑影袭来，啪!我眼前一黑。

“慢着！你在干什么呀！他不过是想救救刚刚昏倒的你！”

是智子的声音。

“啊？！是那样啊？！”女孩一愣，随即展开笑颜，“哈哈！”

捂着被踢肿的一张老脸，我真是一句话也说不出来了。

“对不起，我以为是色狼，真是对不起。”

这么可爱的女孩，这么“老实”地低头认错,我心里的怒气早就丢到爪哇国了，仔细一看,真的好像麻由……

智子好像很不满我魂不守舍的样子，狠狠地瞪了我一眼。

“可是……我为什么会在这里呢？”女孩陷入了苦苦思索。

“你刚才，不是在这里散步吗？”

“是呀，这里……是哪里呢？”

“这里是大学校园，可是，你怎么看都只像是个高中生吧。”我抓抓头，“真的什么都不记得了吗？”（PS：作者真的很忍不住想插一句话，为什么互动剧场的每一部作品都要有一个失去记忆的女主角呢……？怪异）




她睁着无辜的大眼睛，很肯定地“嗯！”

“拜托！又不是丧失记忆，想迷糊大人也该换个理由吧！”智子不高兴了，二话不说，拉起稀里糊涂的我就要离开现场。

“打工，打工！给我乖乖地去打工！”

被智子这么强烈地表示不满，我想不走也不成了，可是，那个女孩的事却始终让我挂念。尤其是智子那一句“丧失记忆”的话。

“怎么了？”智子很奇怪我为何停下脚步。

“那个女孩，不要紧吧……”

“啊……你那么在意那个高中生的事呀……”

不行，我发现自己无法对那个女孩置之不理,我甩开智子的手，往回跑去。

“喂！喂！打工要迟到了！”智子急急地叫着，“你要快点回来呀！”

“哼，不管你了！我自己先去打工了！”身后传来智子愤怒的声音，不过我顾不得那么多了,跟憧憬中的麻由那么相似的女孩相遇，让我感觉

有些紧张。

“那个…”

“嗯？”

虽然已经很久没缴电话费，虽然很可能马上就要被切断通话，但我还是忍不住迅速撕下一张纸，草草地写上自己打工地点的电话号码，飞快地塞到女孩的手中。

“这个，是我的电话号码。”

“如果遇到有什么困扰的事，请打电话过来。”

“啊，如果想丢掉也没什么。”

“抱歉，我得马上去打工了……”

虽然很想多和她说一些话，但迅速压来的紧张感让我不敢在女孩的面前停留，语无伦次地说完这番话，我一溜烟，从表情错愕的她面前跑掉。

“记得要回家呀！”

“我真的是……丧失记忆了吗？”

女孩满脸疑惑。

我打工的地方是一家区域情报杂志的编辑部，我负责这个杂志的“占星”版面，其实，我自己也不懂什么占星的知识，连12星座也只晓得一个名字而已，尽管如此，我还是老奸巨滑地糊弄着这个版面的文章——偷偷地说，其实，这本区域杂志的占星内容，都是我瞎掰出来的没有根据的东西，预测别人幸运还是倒霉，全看我当时的心情了。




但是，世界上也真有那么多莫名其妙的事，我做的这个占星版块，居然能成为这本杂志最有人气的专栏之一。马上到截稿时间了，我胡乱地扫描了一通自己编造出来的预言，目光忽然停留在一行字上面：

“白羊座的你，将会有回忆的相遇等待着你……”

我心中一动，但是在总编辑毫无人性的截稿压迫下，只得继续埋头苦干。很快，办公室里就只剩下我一人了，但思维却异常敏捷，突然间，指尖停了下来。

“对你最重要的人，麻由……”

我错愕地看着自己不经意间敲下的文字。还是忘不了，那个高中时代我曾经憧憬、而暗恋着的同班同学……

“这里是哪？为什么，我会在这里？”女孩子的声音，还在我脑海里回荡。

“对你最重要的人，已经不在了……”

我突然无法控制地拍击着键盘，继而站了起来，那个女孩子，难道……！一个声音在心中呐喊，不行，你一定要去寻找那个女孩！

可是，所有的线索都……

就去相遇的地方找找看吧，也许会有什么发现。虽然截稿日就在眼前，但我满脑子都是那个女孩的影子。摩托车的灯光刹时照亮了仍然光秃秃的樱花树，我真傻，已经过去几个小时了，这里怎么可能还有人呢，奇怪的是，树下却洒落了一地樱花，樱花树是开花很晚的树木啊，我望着光秃秃的树干，百思不得其解。

我拣起一片花瓣，什么占星、预测，我其实都不懂，但是，总觉得从这里，能够告诉我女孩的去向。

先后跑遍了零件维修店、CD店、卡拉OK厅，却都不见人影，正在焦急的时候，眼睛突然被从身后伸出的一双手蒙住，待它松开时，眼前，是白天那女孩可爱的笑脸，而且还帮我拿来了白天我掉落的杂志，更让我高兴的是，因为这本区域杂志，让她很快熟悉了这附近的道路，而且成为了我的读者。我愉快地和她聊起天来，很熟悉的感觉，仿佛曾经有过的时光。

我很高兴地把杂志送给了她，“一定有喜欢的店吧？”

“不是啦”女孩子笑着，“我最喜欢里面的占星专栏。”

“在读的时候，能够感觉到一个温柔的占卜师……”

我在心里乐开了花，但女孩的脸色却突然阴暗下去，“但是……”

“我……不知道自己的星座……好像是很久前的感觉，又好像很近……反正，我不知道拉。”

“大概，真的就是丧失记忆了……我的记忆……究竟丢到什么地方了呢……”

“想让你给我占卜……”还没等我说话，她又自己说了起来，“好！决定了，既然我对遇到你以后的事情都记得那么清楚，那就决定今

天做生日吧！4月15日！”

她很有兴趣地翻开杂志开始寻找自己的生日……“啊……是白羊座……在这一周里，能邂逅一个新的自己……”

“真的有被说中呀！”她突然雀跃起来，“新的自己会结识新的朋友，而且，新的朋友会帮你解决烦恼……新的朋友，是说你吧！”

我不好意思打击她的好意，只好含混地点了点头。其实这都是我瞎编的东西，现在叫我怎么说得出口。

“占星的东西，还是不好相信的好吧。”

她却很坚定地摇摇头，“不，我有预感，一定会说中的！”

忽然想起了这次出来的目的，“你有什么麻烦的事情需要我帮忙吗？”

“和我一起，帮我寻找记忆吧！”

我当然求之不得。

“在这之前，有个非常重要的请托。”她认真地看着我，“既然生日都决定了，我想顺便把名字也定下来，有想到什么好名字吗？”

我被看得心中一阵乱跳，既然这个女孩这么像麻由转世……

“麻、由？”像是突然听到了我内心的声音，她疑惑地念着这个名字，突然反应激烈地跳了起来，“为什么要选这个名字！”

“是你讨厌的名字吗？”

“不，不是……是很喜欢的……”

“那么，决定了！我就叫麻由！4月15日出生的白羊座麻由！”

一切，都是那么不可思议地展开，那么热忱地盯着我的女孩,名叫“麻由”的女孩……从这个女孩的身上,难道真有听见我心灵声音的力量吗?

我载着那个女孩，一路思考着该从何处着手调查——既然她穿着制服，那应该很容易从制服所属的学校知道她的身份吧。不过，这个时候所有的学校都关门了吧，我带着她在街上一阵乱逛,可是没什么收获，看来只有明天再继续了。看我这么辛苦地帮她寻找记忆，“麻由”很感激地一把楼住我的脖子……

“等等——！你们这么晚在这里干什么！”眼前突然出现凶神恶煞的智子，把我吓了一大跳,赶快松开“麻由”。真是的，怎么会被上街采访的智子捉到，而且是这样暧昧的光景，她那个爱嫉妒的性格，从认识我起就一直在加剧。

“果然是只色狼啊！明明已经有了我了，还有别的女人在这里……你就等着被青少年管理条例处理吧……你这个混蛋……！”

真要命，都是些越解释越说不清的问题，“不，不是这样，只是街上偶然碰见……”

“胡说！一定了说了想再见面的话，还留下了电话号码！”

真是敏锐的洞察力……我在心里暗暗叫苦。但、但是、我又不算智子的男朋友……这话我打死都不敢说。




“明明知道我的心情……我跟这个女孩，究竟你准备选择哪一个！”

糟糕，事态好像越来越严重了，我本想解释几句，没想到智子却借题发挥，

“你一定要管那个女孩子吗？如果只是担心她失去了记忆，那么只要送她去医院或者警察局就好了……你这是为什么……”智子还在发火，“跟我来，我带你去医院！”

“咦？那个女孩呢？”我和智子不约而同地望着眼前的空地，刚刚还站在这里的女孩，竟不知何时消失了……

那个女孩子……我再也见不到她了吗……

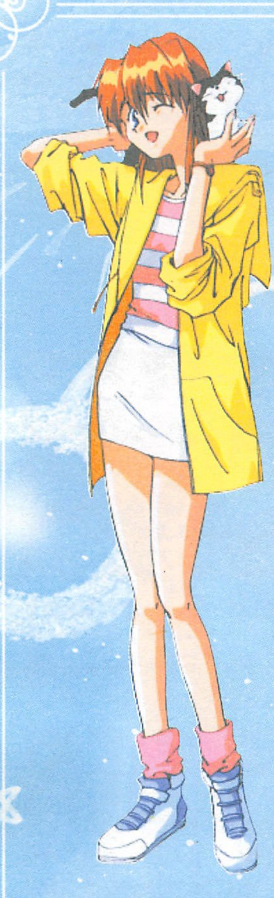
翌日，虽然是春天，却意外地刮起了北风，那出现又消失的“麻由”，让我心中泛起一种思念，那个女孩去了哪里，会有什么事吗……

突然眼睛被人蒙住，原来是智子，要命的是我却错猜成了麻由，为了解释一个麻烦却扯出了更大的麻烦，女人的直觉怎么这么敏锐，好在上课铃声很是时候地响起，她总算起身离开，末了,她告诉我,杂志的截稿日，她会过来帮我。当然，请客吃饭的条件自然是少不了。

哎，对于一个只有总编辑和打工学生的小庙来说，智子早就成了贵重的战斗力了。虽然我从心底感谢智子，但去年春天发生的事，却仍旧在脑海中挥之不去……

听到高中时代憧憬的、麻由的死讯。

那一天，我刚刚整理好自己的心情，决定向麻由告白，到了紧要关头却什么也说不出来，只



是挥挥手说了声再见，结果在回家路上，麻由就出了交通事故，我再也见不到那张微笑的面孔了……

那个时候，我如果勇敢地告白并阻止麻由离去的话,也许就不会发生这样的结局了,我这样想着。听到讣告时,仍然不敢相信,几个小时前还谈笑风生的麻由,已经不在了……在麻由的告别仪式上，我终于放声大哭，虽然是在别人的眼前，虽然是身为男人，但是那些我都不在意。

如今，事情已过去1年，麻由的家人也早已搬离了这个伤心之地。可是说到那时候我的沮丧，到现在也觉得惨痛，像内心深处被掏空了一个大洞，无论用什么贴心的安慰来填充，都无济于事。对我而言,智子的明朗也许是我唯一的安慰吧。

又开始了日复一日的打工生活，前几天的生活混乱直接导致了截稿日前不能完成任务，于是遭到总编辑无情的催促，可是我脑海里全是“麻由”的影子，该怎样才能再次见到她呢，像上次一起巧遇？自己都觉得可能性不大。

对了，“麻由”不是喜欢占星吗！我的专栏倒是可以好好地利用一下！

我忽然灵机一动，迅速消去刚刚写好的几行字，替换成了如下内容：

“白羊座的你，星期日下午是个机会，一定会邂逅很棒的对方，若他是重逢的对象，那更是绝佳的缘分。一定能够倾听你的烦恼。”

“幸运菜单是综合三明治和草莓奶昔,二丁目交叉口角落的咖啡厅‘四季’也许是个好去处。”

写完如下暗示，我怀着忐忑不安的心情，终于熬到了星期日下午来到“四季”咖啡厅。没有想到的是，因为我的占卜，这家店的生意好得出奇，挤满了约会的情人和“速配”的男女，然而,我的“麻由”却没有来……

正想着,突然门开了,一个纤细的身影走进来。

麻由？不，是智子，她似乎没有发现我的存在，径自走上吧台坐了下来，难道她发现了我的暗示，不，不会吧，我猜测了一番，对了，我真是蠢，很可能智子也是白羊座嘛！如果在这种地方被她看到，少不了又是一场误会吧，我起身决定悄悄离开，还没伸出手，门却吱地打开了……麻、麻由？！

眼前的女孩，果然怀抱着一本占卜杂志，俏生生地站在眼前，我乐得快要跳起来。今天的麻由没有穿制服，反而显得更加可爱，不过，她好像很介意我和智子的关系，一个劲地道歉。

“啊，我还以为你们是一对情侣呢，因为看起来那么……”

“记忆恢复了吗？”我问。

“什么都没有！”麻由的脸上却看不到沮丧的神情，“有时候脑袋里会发疼，但是被风一吹，又什么都想不起来了，于是，就看到了这个——”

她打开一本最新的杂志，“白羊座的你，必定在星期天与心仪的人重逢……”

“啊？是说我吗？”麻由点点头，我却感觉汗流浃背，自己胡乱编造的险恶目的，如果麻由知道了真相，还不知会有怎样的麻烦。“占卜这个东西，其实不能相信的啦……”

“我喜欢相信，否则，就不能拜托你其他的事情了……拜托你，和我一起寻找记忆好吗？”

我既不是刑警，也没有什么特殊的能力，但是，面对这样可爱女孩的恳求，我能拒绝吗？

一路上没有找到什么线索，倒是碰见了一只饿得发慌的野猫，虽然自己还是四处流浪的样子,但麻由还是忍不住给它买了一包猫粮，照顾它吃饱，真是个温柔的女孩，和麻由在一起的日子，总让我感到无比温暖。

夕阳下，我突然想起了一件事。

“麻由，嗯……你晚上……住在哪里呢？”话刚出口，我就意识到失策，“啊，如果不想回答也没什么……”

“树上呀、公园呀、车站呀……”她的声音那是那么开朗，但是却转过了头。

那太危险了！

“打个电话给我就可以暂时住在我家呀！”我一激动，口没遮拦后立马就后悔了。

"哈，骗你的！"麻由转过头，"其实，是住在车站前的商务旅馆。对不起，骗了你，但是，有人那么担心自己，麻由好开心。"

"住在你家啊……比住公园更危险吧？"我又没什么企图！

"不过，感觉是可以相信的样子，就像大哥哥一样……"麻由想了想，"好吧！到恢复记忆前，就接受哥哥的好意了！"

哥哥？！听到这个称呼，我不知道自己该高兴还是该沮丧，哎，真是个让人捉摸不透的女孩。不管怎么说，我总算办到了，跟这么可爱的女孩同在一个屋檐下，我人生的春天终于来到了！

唯一有点担心的是，我的理性，能坚持到什么时候呢……如果麻由恢复了记忆，我们的关系，还能像现在这样吗……

一阵狂风吹过樱树，突然间，麻由抱着胸口痛苦地蹲了下去，"一定是，有点累了……发生了这么多事，真是难为你了……"

当晚，我和麻由就在附近的超市买了一大堆材料，然后朝着我居住的房间走去，说到这里，才想起来，我的房间里居然住进了女孩子，这还是头一回，和高中时代憧憬对象如此相似的女孩，竟然能和自己同处一个屋檐下，真的LUCKY的一天呀！




啊呀！我竟然忘记了收拾一下自己那乱成一团的家，正在我手忙脚乱地藏起成人杂志时，厨房里却传出麻由"啊呀~真敢呀~"的惊叹，我眼前一黑，知道大事不妙，一个箭步冲进厨房——啊呀呀！也不知道是哪个狐朋狗友，竟然把成人杂志扔在厨房里，居然被麻由顺手拣到，末了，她还意味深长地对我说，"这种事，我并不讨厌呀……"

拜托，别让我想入非非！

晚饭很快做好了，吃着可口的饭菜，眼前宛如新婚般的生活让我幸福得头晕目眩，我看麻由已经很劳累了，便建议她去洗个澡好好休息。

"好——！"她一边开心地答应，一边站在客厅就准备脱衣服了。我吓了一大跳，"笨、笨蛋！哪有这样的呀！"

"啊！脸红了呀，既然是哥哥，就没必要这么拘束呀……"

经过一番痛苦的思想斗争，我毅然决定——去偷瞟两眼洗澡的麻由，可是，因为作思想斗争的时间太长，等我蹑手蹑脚地摸到浴室跟前时，麻由已经舒舒服服地裹着浴巾走了出来……

要和这样性感的女孩子共度一夜……啊！我的理性呀！要命的是，那丫头竟然又主动提出要帮我搓背……啊，那不是在故意挑逗我吧！既然如此——

一鼓作气地从浴室冲了出来，结果……麻由已经抱着枕头，在沙发上睡得很熟了……

有点遗憾，却松了口气，即使是相处得那么愉快，但内心深处，还是很难过的吧，一个人无家可归……为了能让麻由早点恢复记忆，我也要加油了！

当我醒来的时候，身上却盖着一条毛毯。是麻由替我盖上的吧，清晨的草香，混合着麻由在厨房里忙碌的气味，让我再一次被幸福包围。

"樱花……已经开了很多了呀……"麻由看着窗外。

真的呢，我看着窗外，樱花树就像我的生活一样，一下子改变得如此巨大，但是，对于太过仓促的展开，我的内心总感觉到强烈的不安……

"不知道为什么，一看到樱花，就觉得十分开心……"

麻由站在楼梯上目送我去上学，这情景，宛如可爱的妻子正在送别新婚的丈夫去上班，这样的幸福，真的没什么吗……

接下来的上课时分，我完全无法集中精力，一个劲地打瞌睡，智子也拿我没有一点办法，哎，那是因为昨天一整夜我都在思考麻由的事情。最后，我还是逃掉了下午的课赶到和麻由约定的地方，今天，我们决定去附近的学校挨个打听关于这女孩的事情。

"要加油！"

"加油去做什么事呀……"

智子懒懒的声音，突然出现在耳边，吓了个一大跳，怎么她的感觉比狼还要敏锐，本想请智子和我一起去调查这个女孩的记忆，没想到她却大发雷霆。最后一个人气呼呼地跑掉，剩下麻由一脸的惊慌失措。

我只好带着麻由，在挨个的学校中寻找她的回忆,但麻由对此却是一片空白，而且，也找不到有认识她的学生。为了摆脱一无所获的沮丧心情，我和她来到附近的公园里，没想到，这里也挤满了前来赏花和玩乐的人们。

本来是应该由我来安慰麻由的，最后却变成了由她来鼓舞沮丧的我。真是不好意思。

“明天也来帮我，好吗？”

虽然明天还有打工的安排，但我实在无法拒绝麻由天真的笑脸……

“嘿、嘿、嘿——！”

很突然地，麻由看到旁边一个男子正吊在樱花树上，拼命的摇晃身体，麻由全身如遭电击，“不可以——！不可以欺负樱花树！”

我还没反应过来，她已经箭一般冲过去抱住男子，“住手！住手！”麻由大叫着，男子却粗鲁地向她挥拳，我大吃一惊，赶忙飞身扑来。

“对不起，对不起……”麻由扑到我的怀中，眼泪不由自主地流了下来，然后突然倒在我怀中。抱着麻由，我回到自己居住的小屋。

“对不起、对不起……只是因为折断了樱花树枝，我竟然做了那样的蠢事……让你受了那么重的伤……”麻由不停地自责，“我……我害怕自己……”

“别担心，记忆，一定会因为某个契机而恢复的。那就再没有什么可担心的事了吧……”

“谢谢你……我真的……好幸福……”

让麻由得到幸福，我所有的一切，从一开始就为着这个目的，同时……也是为了我自己……

天亮后，忙得不可开交的我将钥匙交给麻由后就一个人去上学了,有了麻由后,生活好像有了一些微妙的变化,或许是增添了一抹樱色吧。春天的气候可真是善变呀，不知道麻由的记忆恢复以后，这样的幸福是否还能够继续，如果麻由不能恢复记忆……那接下来的日子我们又该怎么办呢，我这样想着往学校走去，忽然间，看到迎面走来的智子，一想到昨天和麻由“共处一室”，被智子知道了这还了得，我赶紧拔腿就跑，很不巧的是却摔了个狗啃地，慌慌张张地拣起零钱逃掉，却不知遗落了重要的东西……

“啊？这个不是，我送给他的钥匙圈吗？”智子若有所思。

傍晚的时候，风越来越大，我却被总编辑勒令必须完成稿子才能离开，不知为何，麻由悲伤的脸庞总是浮现在眼前，令我心情大乱。不祥的预感有如窗外的黑云，逐渐占据着我的内心。有什么事即将发生……发生在麻由身上！

一阵强烈的不安袭来，我顾不得没有写完的稿子，骑上单车飞快地向家中奔去，太好了，房间的灯光还亮着……麻由还在……

然而，等我打开门时，出现在我眼前的，却是，智子。

“变态……”

“因为你丢了钥匙，所以特意给你送来，没想到却碰见了她……带个丧失记忆的女孩，住进自己的房间，你到底在做什么啊！”

“我只是……想帮这个女孩找回记忆……”




“不可能找回记忆的，带她去警局或者医院不就好了吗？”智子的语声带着哭腔，“为什么、为什么会演变成这样……”

“这个钥匙圈，是在你意志最消沉的时候，特意去为你而买的,不知为何，对那时的你产生了好感,便想为你打打气,但是、但是现在……”

智子愤怒地扯碎了带羽毛的钥匙圈，在我还没来得及阻止她的时候，智子已经说出了更可怕的事。

“看来，你还不知道那件事吧。”

“嗯？”

“这个家伙,在写占卜杂志的事……”智子的眼睛里带着残酷的快意,“他呀,专门胡编些所谓预言呀,占卜之类的东西,把那些年轻的小女孩骗得团团转……你呀，真是可怜,呵呵……”

麻由的眼神变得奇怪。

“所以……不可以相信他说的话，一点都不可以相信！就是为了要见这个女孩，才编造了那些某日在某地见面的‘占卜’的东西吧……”

“太狡猾了……”

泪水在麻由的眼中闪动。

“我没有、我没有要存心欺骗你的意思……”智子的攻击让我手足无措，不知如何解释。

“不要——！！”

伴随着喀嚓的闪电，崩溃的麻由不顾窗外的倾盆大雨，突然冲了出去，娇小的身影迅速消失在黑暗中。

“不要去，不要去！求你了！”智子突然紧紧抱住想冲出门去的我，“求你了，不要去！不要留下我一个人……”

“智子是个讨厌的女人我知道，但是若不这样做的话，你、你就会去一个很遥远的地方……”

智子竟然对我如此深爱……只是，这份爱已经变成了沉重的负担……

“你……我喜欢你，已经到了不可自拔的地步……”

我只能紧紧将智子拥在怀中，我无法责骂她，因为，一切的错误都缘于“爱”……只是……只是……我无法舍弃那个女孩。

我推开智子，向大雨中冲去，不停地呼唤着麻由的名字，可是，那个女孩却反而逃得更快，

“已经、已经够了……！”

我一把抓住她的手腕，“虽然、虽然我利用那本杂志欺骗了你，我为这件事道歉！”

“但是，那只是、只是因为我喜欢麻由！”

“虽然没有什么自信……但是，我一直想和麻由在一起……我喜欢麻由，喜欢到想和麻由在一起！所以，拜托不要到任何地方去了！拜托你！麻由！”

泪水，混合着雨水从麻由美丽的脸庞上落下……

“我也……我也一直想和你在一起……”

我情不自禁地紧拥着麻由，突然，怀中的她浑身一颤，“樱花……樱花……”，麻由的眼神茫然而散乱，我慌了手脚，只想着将她抱回温暖的地方

“我是……我是……”

她突然挣开我的怀抱，一个人冲向黑暗中，不知所措的我在后面紧紧追赶，突然，一列飞驰轨道列车将跑在前面的麻由远远隔开，猛然间，麻由回过头，大声对我呼喊着，可是风声，雨声，列车飞驰的声音，将麻由的呼唤完全淹没。等我焦急万分地赶到时，麻由已经失去了踪影……

“我也想和你在一起，很想……很想……但是，我不得不回去……”

黑暗中，有猫咪纤细的叫声，我猛然回头，一道樱色的影子从身后划过，瞬间化为飘落的花瓣……樱花的花瓣……

麻由——？！

那一夜，我还是没能找到麻由，第二天，第三天，女孩再也没有出现过，那段经历让我产生了怀疑，麻由真的存在过吗？真的是丧失记忆的女孩吗？……但房间里还真真实实的残留着她的味道，我想见到麻由，想再见一面……

“白羊座的你，你不是孤单的一个，有需要你的人……”

我在占星的“占卜”上这么写下：

“那个人，一定以真挚的心，等待着与你的重逢！”

“星期六的下午，前往初次邂逅的地方碰碰运气怎么样？”

我这么想着，在星期六的下午来到传说的樱花树下，若是再也无法见到她，我一定会后悔莫及吧。麻由……一定是恢复了记忆，一定是想起了自己是什么人……那天的大雨中，麻由究竟想告诉我什么……

麻由……你到底是谁……

我一个人，久久地站在樱花树下，麻由已经不在了，不在了……

离那个暴雨的日子，很快过去了一周，我依然疯狂地寻找着麻由，但一无所获，然后蓦然发现，自己又回到了这个充满回忆的地方。这天，我被温暖的春光包围着，不知不觉变得迷迷糊糊，朦胧中，仿佛又听到了麻由的声音……

“哈，早上好！”

“麻由？！你到哪里去了！”

“之前的事，真的很抱歉，一时慌了手脚……”

果然，那个大雨的夜晚，麻由已经恢复了记忆。

“我是……樱花的精灵……向樱花树，向人们，传达春天信息的樱花精……”

“不过，我实在是太年轻了，那一天，我飞舞着降临樱花树的时候，脚一滑，于是就摔倒丧失了记忆，哈！我还真是迷糊呀！”

“我对邂逅你的种种，全部都记得哦，你为我做的一切……我应该怎样向你道谢呢……”

不，不需要道谢，麻由，我们再一起创造新的回忆吧！

“我喜欢……喜欢你……”

“但是，一切都是命中注定，我无法存在于你的世界，我是樱花的精灵……”

“我很快乐，跟你在一起的时光，那是我一生最快乐的回忆，不，不只是回忆，那会在我心中，永远地活下去！”

“当樱花盛开的时候，请稍微想起我……明年……明年也在这棵樱花树下重逢吧……”

朦胧之中，心爱的麻由终于化成了满树盛开的繁花，春天来了，樱花的季节来了，我沐浴在和煦的春风中，身体有如轻盈地飘在空中。每个人，都在珍藏内心深处的珍贵回忆，那是再也无法重来的时光……

请珍惜它吧，永远也无法替代的，美丽的回忆……

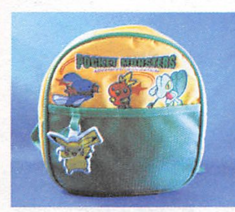



## 口袋周边 口袋妖怪日用品周边(四)

上期向大家介绍了各种书包，下面继续来看一些上班族或者出门旅行用的背包。和学生族所使用的背包功能不同，由于外出旅游携带的基本上是衣服和一些生活小用品，它们占据的体积大但不会太重，因此旅行包讲究的轻便和较大的容量，所以应选择比重小的布料做成的旅行包。像这种皮卡丘版的背带式旅行包，黑色的外表即使是在野外游玩时弄脏了也不容易看出来，大方的设计，拉链上还附带了一个圆片状的精灵球，既便于使用又可以作为装饰，就让皮卡丘伴你一起旅行吧。?



如果是给年纪稍小的孩子携带，则可以选择这种帆布背包，它体积小巧而且容易透气，透气的好处就在于放些零食在里面即使在大热天也不容易变质发臭。而宠物小精灵超世代三主角也特别吸引眼球，黄绿色的搭配在阳光下也不会太刺眼，让小孩子背在身上显得特别可爱。




如果觉得背带式的袋子显得太孩子气的话，你可以使用这种单肩式的提包，相对背包而言它显得更加大方和稳重，肩部背酸了后也可以将它拎在手上，适合于需要携带较多资料的上班族使用。



当然，如果只是平常的逛街或购物，那带个旅行袋就显得太累赘，随便选个口袋妖怪的塑料手提袋就足够了，尤其是对女孩子来说，钥匙和钱包带在身上不方便，都可以放在透明塑料袋里面，当然也可以放些化妆品，不过因为袋子是透明的，在拥挤的场合小心不要被小偷盯上了。



接下来看看其他生活上用的特殊包袋。这个圆筒状的袋子，粗一看还以为是袜子，其实它是专门用来装盒饭的包袋。双层的设计可以保证装在里面的饭菜不容易凉掉，加上具有弹性的布质，可以将物体紧密地包围起来，适合于不同规格饭盒的需要。




至于生活中的衣物，可以放置在专门的服装袋里面，喜欢游泳或者泡温泉的朋友就少不了它。大的体积可以保证它容纳较多的衣服，而袋子上方的束口绳在装好衣服后捆紧，保证衣服不会让外界的尘土弄脏。当然，它最吸引人的地方则是上面所印的新精灵——小卡比兽、玛狃拉、小胡说树等，一看就知道和新的口袋妖怪剧场有关。



此外，有些口袋妖怪举办特殊活动时会赠送一些PM限定版的包袋，如PC中心的广告袋，著



现在已没多少时间投入玩游戏，但我会选喜欢的少数游戏一样玩得开心。（陈昱东）
男，21，广东省湛江市赤坎区海田路27号，524043



名的全日空公司赠送的乘机纪念袋（如图,一套3个，包括一个透明塑料包，一个束口布袋以及一个皮卡丘头部形状的迷你钱包）。这些赠品在市场上是买不到的，只能在特殊的地点和特定的时间得到，因此更加具有纪念和收藏意义。

限于篇幅，这里就不多介绍了，其实从广义上说，口袋妖怪的包袋种类还非常多，各种各样的纸袋、生活上所用的多功能的荷包袋、钱包、放眼镜或者文具的布袋、甚至是用来装口袋妖怪VCD光盘的包袋都可以属于这个范畴。由于有口袋妖怪的身影，原本平常的它们也会显得与众不同。看，这款梦幻口袋妖怪CD包，一边是口袋游戏中最难得的神兽“MEW”，另一边是精灵球的至尊——大师球，面对如此强大的设计你会拒绝接受它吗？




文/皮卡秋

## 名词解释

**—— 种族值 ——**

种族值是指口袋妖怪与生俱来的决定其能力的固定不变的数值，它只和PM的种类有关，和后天培养或者繁殖遗传无关，同种PM的种族值都是相同的。大家都知道，PM中有擅长物理攻击的，有高防御的，有高特殊攻击的，等等，这些都是由种族值来决定的。种族值是一个固定的数值，分为六项，每个PM的能力都有他所相应的种族值，而且数值不会改变。以胡地为例，它的种族值分别是：HP：55、物理攻击：50、物理防御：45、特殊攻击：135、特殊防御：85、速度：120。可以看出，胡地的特殊攻击和速度的种族值非常高，但是HP和物理攻击、物理防御等能力却很差。所以大家在挑选精灵的时候可以依据战斗中对某项攻击或防御能力的需要选择不同种类的PM。

# 影视新闻

### 1、《皮卡丘的幽灵嘉年华》DVD即将发售

去年8月1日–31日在全日空航空公司（ANA）的日本国内航线飞机中放映的神奇宝贝短篇电影第2弹「**ピカチュウのおばけカ–ニバル**」《皮卡丘的幽灵嘉年华》即将以DVD的形式在日本上市发售，这样没有机会乘坐全日空航班的朋友也有机会看到这部特别篇了（关于全日空，该公司和口袋妖怪产品有着千丝万缕的关系，我们会在以后向大家详细介绍）。本片片长约45分钟，发售时间是今年6月16日，价格为2500日元。届时DVD中还将包括AG对战开拓区（台湾新译名）篇的一集 AG145：超能力系VS幽灵系，深夜中的战斗！

剧情简介：在深深的森林中间，有一座不知谁建造的总令人觉得有点毛骨悚然的旧式西洋建筑。今天在这个地方，住宅里的神奇宝贝们召开了扮鬼玩儿的“幽灵嘉年华”。和鬼斯、瓦斯弹、可拉可拉、大舌头一起去参加的还有许多关系不错的神奇宝贝小伙伴，尽管大家互相吓唬，但还是觉得不够尽兴。最后，从附近过来野餐的皮卡丘、杰尼龟和小卡比兽，被邀请成为这次“幽灵嘉年华”的客人，随之而来的还有喵喵、果然翁、沙漠奈亚，它们想把这片住宅拆毁掉！到底这次“幽灵嘉年华”能不能成功呢……

登场PM：皮卡丘（小智）、小卡比兽（小遥）、水跃鱼（小刚）、龙虾小兵（小智）、杰尼龟（小遥）、小小象（小智）、喵喵（火箭队)、果然翁（武藏）、沙漠奈亚（小次郎）、胡说盆栽、鬼斯、鬼斯通、耿鬼、可拉可拉、大舌头、瓦斯弹、夜骷髅、大嘴蝠、怨影娃娃、诅咒娃娃、梦妖、百变怪。

### 2、ANA短篇第3弹《皮卡丘的顽皮岛》即将上映

8月1日–29日，在全日空航空公司的国内线上的偶数号航班飞机上将会特别上映ANA原创短篇电影第3弹「**ピカチュウのわんぱくアイランド**」

我永远支持掌机迷，它让我的游戏知识，攻破游戏的几率大大提高！（蒲云梦）
男，13，云南省德宏州瑞丽市土地局旁欢乐谷玩具店，678600

《皮卡丘的顽皮岛》。（当然，没有放映设备的飞机上是不会放映的，所以如果有机会搭乘的时候要有所选择。此外，部分航线8月30日也会上映该片。）

剧情简介：夏日，蓝蓝的海，顽皮岛上全都是攀登架、秋千、滑梯等好玩的游乐设施。小果然等精灵在那里玩的时候，却被企图独占场地的喵喵它们赶了出去……为了帮大家夺回岛上的游乐场所，皮卡丘等小精灵们行动起来，与喵喵等展开对决。此外，看看宣传的广告画，细心的朋友会发现最新种类的小精灵将会在本篇登场哦！




**3、新OP、ED的CD发售决定！**

由小智的声优松本梨香演唱的「**スパ-ト！**」（冲刺！）、和由小遥的声优KAORI演唱的「私、负**けない**！～**ハルカのテ-マ**～」（我、不会输！～小遥的主题曲），也就是TV动画最新的OP和ED，将于6月28日在日本以CD的形式发售。CD只收录这两首歌曲，售价为1365日元。喜欢收集口袋妖怪CD的朋友千万别错过了。另外附上口袋妖怪历年发售音乐CD目录，便于大家收集时参考。

附录：Pokemon CD 一览表

| 种类 | 发售日 | CD名 | 定价(日元) | CD编号 |
|---|---|---|---|---|
| SD | 1997-06-28 | めざせポケモンマスタ- | 950 | TGDS-98 |
| CD | 1997-11-01 | ゲ-ムボ-イ『ポケモン』のサウンドがまるごと入つて,游べるCD(2CD) | 3000 | TGCS-384 |
| CD | 1997-11-21 | ポケモンかけるかな? | 1500 | TGCS-385 |
| SD | 1997-12-10 | ロケット团よ永远に | 950 | TGDS-110 |
| SD | 1997-12-10到1998-01-31 | うたうポケモン图鉴(第1卷) | --- | TGDS-112 |
| SD | 1998-02-10 | とりかえっこプリ-ズ | 1000 | CXDA-101 |
| CD | 1998-06-10 | ポケットモンスタ-サウンドアニメコレクション—音乐集 名场面集 | 2500 | TGCS-489 |
| CD | 1998-07-18 | ポケモンひけるかな? | 3000 | TGCS-488 |
| SD | 1998-07-18 | ピカチュウのなつやすみ | 1000 | TGDS-130 |
| SD | 1998-09-03 | 风といっしょに | 1000 | CXDA-102 |
| CD | 1998-11-11 | [CD Drama]白い明日だ!ロケット团 | 2800 | TGCS-534 |
| CD | 1999-01-012000-03-29 | みんなで选んだポケモンソング ベストコレクション | 30002000 | TGCS-570ZMCP-1079 |
| CD | 1999-02-12 | [CD Drama]ミュウツ-の诞生(2CD) | 3200 | ZMCP-596 |
| SD | 1999-03-25 | ライバル! | 1000 | ZMDP-156 |
| SD | 1999-07-07 | toi et moi | 971 | AVDD-20335 |
| MS | 1999-07-17 | そらとぶポケモンキッズ | 1300 | ZMCP-1006 |
| SD | 1999-08-21 | ラプラスにのって | 800 | ZMDP-1026TGDS-174 |
| CD | 1999-09-15 | 幻のポケモン ルギア爆诞 —オリジナル サウンドトラック | 2300 | ZMCP-1007 |
| SD | 1999-10-27 | ニャ-スのパ-ティ | 1000 | ZMDP-1027TGDS-178 |
| SD | 2000-02-02 | OK! | 1000 | ZMDP-1062 |
| SD | 2000-06-07 | ポケモンはらはらリレ- | 1000 | ZMDP-1092 |
| SD | 2000-06-28 | ポケモン言えるかNeo? | 1000 | ZMDP-1084 |
| CD | 2000-07-08 | 剧场版ポケットモンスタ-オリジナル サウンドトラック「结晶塔の帝王」「ピチュ-とピカチュウ」 | 2200 | ZMCP-1102 |
| SD | 2000-09-13 | 虹がうまれた日 | 800 | ZMDP-1136 |
| CD | 2000-12-22 | ピカチュウのふゆやすみサウンドトラック | 1350 | ZMCP-1177 |
| SD | 2001-02-07 | ぼくのベストフレンドへ | 800 | ZMDP-1192 |
| CD | 2001-03-28 | ポケモンソング ベストコレクション2 | 2300 | ZMCP-1211 |
| MS | 2001-07-18 | かくれんぼ | 1165 | SRCL-5132 |
| MS | 2001-07-18 | 明日天气にしておくれ | 971 | AICT-1318 |
| MS | 2001-07-20 | 前向きロケット团! | 1000 | ZMCP-1259 |
| CD | 2001-08-01 | ポケットモンスタ-4 —オリジナル　サウンドトラック | 2200 | ZMCP-1260 |
| MS | 2002-03-29 | Ready Go! | 1300 | ZMCP-1399 |
| MS | 2002-07-10 | ひとりぼっちじゃない | 952 | TOCT-4401 |
| MS | 2002-07-10 | あの丘のめざして | 971 | YRCN-34004 |
| CD | 2002-08-01 | 2002年剧场版ポケットモンスタ-「水の都の护神ラティアスとラティオス」「ピカピカ星空キャンプ」ミュ-ジックコレクション | 2200 | ZMCP-1457 |
| MS | 2003-01-29 | アドバンス アドベンチャ- | 1300 | ZMCP-1505 |
| CD | 2003-04-23 | アニメポケットモンスタ-TV主题歌 パ-フェクトベスト(1997-2003) | 2500 | ZMCP-1525 |



今天又买了《PG》了，刚拿回教室，同学们一如既往的找我借《PG》，结果还回来的时候我的《PG》又千疮百孔了，我可怜的《PG》。（杨玺）男，16，四川省西昌市第一中学高2008级12班，615000

| CD | 2003-04-26 | GBAポケモン ルビ-&サファイア ミュ-ジック スーパーコンプリート(2CD) | 2600 | ZMCP-1538 |
|---|---|---|---|---|
| CD | 2003-05-21 | 《*口关*》/林明日香(Track 11 小さきもの Album Edit) | 2913 | TOCT-25045 |
| MS | 2003-07-09 | 小さきもの | 1048 | TOCT-4545 |
| MS | 2003-07-19 | ポルカ オドルカ~ダンス!!ダンス!!ニャ-ス | 1200 | ZMCP-1580 |
| CD | 2003-07-25 | 2003年剧场版ポケットモンスタ- ミュ-ジックコレクション | 2300 | ZMCP-1579 |
| CD | 2003-11-28 | ポケットモンスタ- 映画主题歌ソング集 パ-フェクトベスト 1998-2003(2CD) | 3200 | ZMCP-1657 |
| MS | 2004-04-28 | チャレンジャ-!! | 1300 | ZMCP-1719 |
| CD | 2004-05-26 | GBAポケモン「ファイアレッド」「リ-フグリ-ン」ミュ-ジック ス-パ-コンプリ-ト(2CD) | 2600 | ZMCP-1778 |
| MS | 2004-06-09 | マ-チングマ-チ | 1000 | FLCF-7085 |
| MS | 2004-07-14 | L O V E L Y ~梦见るLOVELY BOY~ | 1165 | DFCL-1145 |
| CD | 2004-08-03 | 「裂空の访问者 デオキシス」ミュ-ジックコレクション | 2400 | ZMCP-1749 |
| MS | 2005-02-02 | ポケモンシンフォニックメドレ-/GLORY DAY~辉くその日~ | 1300 | ZMCP-2000 |
| CD | 2005-03-23 | 元气!!いっぱい!!~ポケモン音乐集运动会编~ | 2800 | ZMCP-2005 |
| MS | 2005-04-29 | ハロ-! サンキュ-! | 800 | ZMCP-2164 |

# 口袋卡片 浅谈EX系列的发展（上）

季节的交替真的很不轻松，笔者适时地病了一场，头脑昏昏沉沉的以至觉得如果不说几句闲话就没办法当前言似的……目标达成，切入主题。

2002年11月21日，GBA版《口袋妖怪红宝石・蓝宝石》发售，实现了PM游戏从GB/GBC到GBA的飞跃，第二年，PTCG也迎来了它的革命。

2003年6月18日，〖EX: Ruby & Sapphire〗发售，经过金银时代的不断改进，九属性、五异常、各类训练卡等等基本要素已逐步定型，部分规则的大幅更改与2on2模式的产生也象征着PTCG将进入一个新的时代。

作为EX系列的标志，EX系怪兽是新版本的一大亮点。EX系怪兽以能力强大和稀有著名，在〖EX: Ruby & Sapphire〗的109张卡中，一共包含了8张EX系怪兽，但是如果想要得到它们，几率可就不是8/109这么简单，将分母翻上数倍都是可能的。这些EX系怪兽被特别使用了闪光的图案来作背景与边框，以突出它们的珍贵性。刚诞生的EX系怪兽有如独立的存在，无法由其它怪兽进化，也不能进化成其它普通怪兽。能力上虽然早期EX系怪兽的技能与现在相比并不是十分出色，但也具备了相当的实用性，如「xRS-096 Chansey EX」的Healing Egg，己方全部队有20HP回复，称得上是个称职的医生。

同年9月，〖EX: SandStorm〗发售，说起沙漠，首先想到的自然是化石，新老三块化石与五只古生怪兽的同时登场成为了这套卡包的标志。

EX系怪兽在这套卡包中被大幅强化，这次的EX系怪兽均处于进化链的最后一环，可以由普通怪兽进化而来，能力自然也比之前的高上一截,如「xSS-096 Gardevoir EX」两个犀利的攻击技能Feedback（给予对手造成与对方手牌数量相等的伤害）、Psystorm（威力等于全场怪兽身上的能量总和×10），与拥有全怪兽中HP最高的「xSS-100 Wailord EX」（即便是幸福蛋，目前最高HP也只达到160，事实上比起HP，这只巨鲸的撤退费用可能更为壮观）。在战斗中一旦遇见它们，无疑将是很不好对付的。但相应的,一些普通怪兽也开始出现对EX系的对抗能力,如「xSS-011 Seviper」的EXtra Poision具有能令EX系怪兽同时睡眠+中毒的特效。除此之外,可以称得上是被“强加”上去的双弱点也看得出任天堂在尽量避免使某些卡过于强大（本套卡组的7只EX系怪兽全部具有双重弱点，如沙奈朵害怕[草][超]、爆风兽害怕[水][斗]等）。

11月，〖EX: Dragon〗发售，就如同它的名字一样直接，〖EX: Dragon〗带来了一批强大的龙族怪兽，这些怪兽的特点是，属性为普通（无色），弱点也为无色，当然无色的弱点并不是说受到任何属性攻击伤害都会翻倍，而是仅限于无色属性的怪兽。龙族令一个特点抵抗面广也得到了体现，双重抵抗力使它们无论是进攻还是防守都更加轻松。

这套卡包在设计上也更多地兼顾了2on2模式,许多怪兽的技能在2on2中针对对方的两个主场怪兽会有更好的效果，如「xDR-002 Altaria」的Dragon Dance（到己方下回合为止，己方主场怪兽在攻击时增加40威力）与Dragon Song（对方二体催眠），或是像「xDR-005 Golem」的Rock Vengeance，威力＝20＋对方主场怪兽身上的伤害总和。（待续）

文/maple

虽然我无法改变我生命的长度，但是掌机可以放变我生命的高度，让我活得有乐趣，《PG》改变我生命的深度，让我活得有意义。（张捷）男，21，福建省宁德市蕉城区丽城山庄丽城支弄三号，351200




本专题内介绍的全部卡组遵循游戏王OCG官方限制卡表2006年3月1日版。在EX2006中可以通过输入以下限制卡表密码添加后使用。

v2AQz　8Gfz●　Lup3K
EWQ÷r　mQ=vW　GxrMr
pBLea　P=rWQ　@zWQ=
EWQU7　uMvyn　?f7YG
8-BWg　J?D

具体卡表可参照游戏内的说明。

## 恐怖的四帝

《游戏王GX》中有一话的名字是《恐怖的四帝》，当然，那话里指的主要是一只应募怪兽，其实也和四帝没有什么直接的关系。不过这个题目没有错，在游戏王中，“四帝”的确是可以冠以“恐怖”之名的优秀怪物，而他们的出现也一扫了“游戏王卡组是以下级怪物为主的卡组”以及“卡组上级怪其实是浮云，没必要放”这种在以前可以占据主导地位的想法，开始出现了以上级怪物为主要战力的卡组类型。首先，让我们先来了解一下我们的主角——四帝

雷帝**ザボルグ**：四帝中最早登场者，一出现就以其出色的效果和属性引起了大家的关注——当时还属混沌时期，暗属性怪多数不成问题，光属性怪只要效果优秀，一般都会引起关注，而雷帝又是当时少数强力的上级怪兽之一，不像现在电子龙横行。分析其效果“此卡祭牲召唤成功时，破坏场上一只怪物”（祭牲召唤指牺牲自己场上的怪物，正面攻击表示通常召唤怪物的行为），如果排除其他效果的影响，那么牺牲自己的一只怪出一个上级怪，同时还可以破坏对方的怪物，从卡差上来看是一换一。但是实战中，由于牺牲的怪和破坏的怪都是自己选的，再加上对时机的掌握以及雷帝本身不弱的攻击力，那么其实际的效果通常是在一换一以上的。尤其是在面对一些不能被战斗破坏（例如魂削的死灵）以及不方便战斗破坏的（例如异次元的女战士，或者是杀手番茄一类的战斗破坏效果怪）怪物时可以充分体现它的优势。而破坏怪物后如果可以直接攻击，其2400的攻击力也足以给对手重重一击。之后即使作为无效果怪留在场上，也是一只具有上级怪应有的攻击力的强力怪物（美中不足的是防御力过低）。



雷帝ザボルグ

对比其他攻击常用上级怪物（这里主要和针对怪物为主的相比，针对后场的和冰帝等进行比较），天空骑士本身攻击力不足，穿刺效果和抽卡效果虽然优秀，但是需要攻击成功后实现，有潜在危险。如果攻击失败，那么等于损失了祭品怪物和它本身，在卡差上就属于亏损，冥王哈迪斯也存在同样的问题。

唯一需要注意的是两点，第一是既然是“祭牲召唤成功”，那么祭品怪物的保持就非常的重要，而墓地特殊召唤或者其他形式的召唤都无法诱发雷帝的效果。这一点对于其他三帝来说也是同样的，而帝卡组的构建，很重要的就是考虑这一方面；第二就是雷帝效果为强制发动效果，一旦祭牲召唤成功必须破坏场上一只怪物，对方场上如果没怪就得破自己场上的，如果没有其他怪那就只有自爆了。总得来说，雷帝属于一张不错的上级怪物，即使不是帝卡组，只要下级怪的生存力不是那么一般，都可以考虑加入卡组使用，一般的均卡组以及光暗卡组也推荐使用。

冰帝**メビウス**：四帝之一，“这张卡祭牲召唤成功时，可以选择场上的最多2张魔法陷阱卡破坏”，排除其他效果影响，从卡差上来看是一换二，




氷帝メビウス

但是由于后场的魔法陷阱是可以连锁发动的，因此实际的卡差浮动很大，但是这并不影响冰帝强力上级怪的地位。首先，冰帝的效果很灵活，可以破背面也可以破正面，可以破对手也可以破自己，可以破两张也可以破一张或者不破，完全可以根据场上形势自行判断。破背面盖着的卡固然有可能会被连锁，但是如果破正面表示的诸如过早埋葬、光之护封剑、生死的呼生一类的话，那么基本也是逃无可逃。更何况，现在的主流后场卡里、炸裂装甲、圣防一类的也都属于不可能连锁发动的卡片，很多卡如果被冰帝“强制发动”的话，也会大大的影响其效力——这里涉及到一个发动时机的问题，比如主流程就发动的收缩和等你的怪打过去了再发动的收缩，两者的效果差别不是一点点。实战中，覆盖着的后场的威慑力也是不容小视的，它可能会在潜意识里影响你选择的行动——因此事实上一般冰帝也只会在指定破坏的后场之一是落穴系，例如奈落落穴或者激流葬一类的情况下才会比较吃亏，但这种情况换到多数上级怪的场合也没有区别。

和雷帝一样，我们也拿冰帝来和其他怪进行比较。首先自然是针对后场的老大哥，索加，索加至今还牢牢的占着一个限制卡的位置，其实力当然是无庸置疑的，应该说，在和索加的比较中，冰帝和他是互有胜负的，索加和冰帝虽然都为针对后场的上级怪，但是其适用卡组和使用目的应该说是不同的。索加的主要目的偏向于时机，索加的效果特性决定了其在出场的那个回合，可以比较切实有效的封锁对方的陷阱，常用陷阱中除了神宣，很少有可以阻止他的，落穴系、炸甲系（针对攻击宣言发动的卡片）不能发动不说，即使发动时机灵活的诸如和睦使者、威吓的咆哮等也很难先读发动——除非你明确知道对方这回合要出索加——那么这一回合内，对方的陷阱对于你的威胁可以说是几乎降为0。但是如果到了下个回合，以现在的环境而言，索加很难在场继续存活不说，甚至很有可能为对方所用，而此时自己的陷阱也同样无法起到保护作用。如果索加被破坏，那么一般情况下，在卡差上已经是吃亏了；如果被利用，那可能就直接结束战斗了。所以从这点上来看，索加是偏向于对时机的掌握而非对后场的真正压制和破坏。在一回合可以爆发巨大攻击力的卡组里，使用索加——索加本身也是非常具有爆发力的机械族怪——以达到切实的攻击效果应该是索加在现阶段的主要用途。反观冰帝，切实的实现卡差优势是其优点，这点在前面已经说了，其主要的不足是其效果的相对不稳定性，对方如果连锁发动，冰帝的实际效果一样有可能被打折，其次就是冰帝是祭牲召唤成功的效果，墓地特召等等都无法诱发其效果。而墓地内的索加配合生死的呼声则可以当作反击一次陷阱的卡来使用。对比索加，冰帝倾向于实际的控制和压制，破坏的卡终归是破坏了，连锁发动掉的卡也始终是用掉了，之后冰帝的生死也好，控制权也好，另当别论。所以在偏控制类的或者是均卡向的卡里，冰帝更能发挥实在的作用。

和雷帝一样，冰帝也是可以用在其他卡组里的卡，均卡组中一样推荐使用，甚至推荐度还高于雷帝。原因也很简单，现在的环境下，破怪的卡有很多，而破后场的卡则相对较少，在旋风限制之后，之前常用的后场破坏类卡片只剩下了大岚和旋风两张，即使加上魔导战士也显不足，而凶恶的后场卡则越来越多，所以一般的卡组如果不想被对方的后场郁闷的话，加强破坏后场的能力非常重要，沙尘大龙卷之类的老牌破后场卡的复苏之外，诸如冰帝、贤者凯隆一类的新贵的加入也是重要的一环。

炎帝 **テスタロス**：四帝之一，“这张卡祭牲召唤成功时，对方随机丢弃1张手卡去墓地。如果丢弃的是怪兽卡的场合，给与对方基本分那只怪兽的星数×100的伤害”，排除其他效果影响，卡差为一换一，一定几率追加伤害。从这点上来看，炎帝的效果应该是不错的了。舍弃手牌的效果在多数情况下都可以发挥，而且比较切实，“对手一张手牌的情况下连锁沙尘大龙卷破坏后场并将该卡盖放上场”的情况可以用“罕见”来形容了，那最多1100的追加伤害也聊胜于无，有些时候还能成为决定性的力量。但是和冰帝雷帝不同的是，炎帝打击的并不是场上的卡，而是作为预备军存在的手牌，这就意味着，炎帝并不是直接的对场上局势进行打击，而是间接地对对手进行干扰，影响其续战能力。从战略的角度来讲，很难说两者的优劣，但是一般的来说，打击手牌不如打击场上卡片来的直接有效。比如雷帝可以直接破坏对方怪物，冰帝可以直接破坏后场，这两者都可以比较切实的实现对对手的压制或者是自军的反击，而炎



炎帝テスタロス

帝对于场上的局面，相对来说是比较无奈的。而其对于手牌的打击也存在着太多的不定因素，炎帝舍弃的那张手牌本身可以发挥多大的作用很难估计，是对手一直攒在手里蓄积力量的，还是对手一直用不掉卡在手里的，这两者之间就已是天壤之别，更不用说那些在手牌舍弃后诱发效果的，最常见的是暗黑界的诸位，所以对比冰雷二帝而言，炎帝的效果有时候“不够实在”。当然了，这只是一种“想最坏的可能性”的分析。

综合以上情况及一般卡组上级怪使用比例，炎帝在均卡一类的卡组内就较少出现了，如果是以控制对手手牌为主的，还可以考虑一用。除了帝卡组之外，炎帝由于其属性种族特性，在炎卡组内也经常作为上级怪出现，毕竟即使不算其效果，2400的攻击力也不算弱了。而且炎帝也是少数可以被火山潜伏者特殊召唤的炎族上级怪物之一。

地帝**グランマーグ**：四帝中最后的一员（不知道以后出不出帝了，从这几期的情况来看，K记不知道是忘记了还是觉得帝不能再加强了，反正帝系没有新成员加入了），“这张卡祭牲召唤成功时，选择场上一张覆盖的卡破坏。”首先说明的是，这个“覆盖”是比较无奈的翻译，其实就是指那些背面表示盖在场上的卡，也就是说只要满足“覆盖”，地帝可以破后场的魔法陷阱，也可以破前场的怪物卡。不过问题也就在于此，破魔法陷阱他比不过冰帝，破怪物它又比不过雷帝，地帝的优势就在于理论上它既可以破怪物又可以破魔法陷阱。那么分开来分析破魔法陷阱和怪物的情况。破怪物的不用多说了，只要怪物是盖着的，多数还是可以成功破坏的，当然，理论上存在着诸如被停战协定翻开，或者是被死之卡组破坏病毒牺牲掉的情况，但毕竟概率不算高，真碰上了，那就感慨“会十门不如专一门”吧……那么这个时候，地帝多数可以完成一换一的任务，基本和雷帝实现持平；破后场的情况，前面冰帝部分其实已经说了很多了，换到地帝上，首先，冰帝中可以确定破坏的正面表示卡片地帝对其无能为力，而破背面表示的话，被连锁的可能性和冰帝是一样的，而且地帝只能破坏一张，所以在破魔法陷阱方面，地帝压倒性的败给冰帝；综上所述，地帝虽然同时具备破前后场的能力，但是两项能力都比较尴尬，而且一般情况下，选择破前场收回成本的概率更高一些。



地帝グランマーグ

地帝很难适用于均卡一类的卡组，虽然为地属性岩石族怪，但是由于其效果和岩石族战术风格不统一，所以岩石卡组也未必选其为上级怪，但是作为地属性上级怪，可以考虑用于地属性攻击性卡中，在帝卡组中，由于其他三帝的存在，地帝投入的数量也不会多，虽然是一张不错的上级怪，但是地帝在很多时候都处于相对比较尴尬的境地。

好了，花费了那么大的篇幅介绍四帝，也许有的朋友会认为我是不是本末倒置了，但是我认为，对于帝卡组来说，怎么组其主导思路是不变的，保持祭品，发挥四帝的效果实现压制，并切实的给予对手打击。而实战中，场上有祭品手中有几张帝的情况也是常事，那么选择出哪张帝，实现怎么样的效果，同样是一个帝卡的使用者应该掌握的基础，所以花费那么大篇幅介绍四帝本身，应该还是值得的。卡组组出来毕竟还是要人去运用才能发挥出其价值和威力的。另外，前文中多次提到卡差，如果有的朋友还不知道的，这里说一下，实战中基本考虑的有几个要素，LP、卡差、时机，这3者又互相影响，LP是直接决定胜负的因素，但是他只有在变为0的时候才真正决定胜负，之前决定胜负的更多时候是卡差和时机，卡差又是其中非常重要的一点（这其中的关系等等几乎可以写一篇论文，在此就不展开了）。一个效果的效力好坏，经常可以通过卡差来体现，但是并非绝对——因为有些卡是为了换取LP和时机的效果——比如强欲之壶的效果是使用后抽一张，消耗了强欲之壶，抽2张卡，卡差上就是一换二，那么你就比对手多赚了一张卡；天使之施虽然是1换1，但是可以提高手牌质量或者达到其他目的……等等。而帝卡组一般情况下在卡差上是占据优势的，而根据其种类和形式的变化，对局面的压制和LP的实际伤害则各有不同，下面举两种比较常见的进行说明。

# 卡组构成

标准帝卡组：

教科书类型的，标准到其实有些极端的卡组，主要目的只是突出帝卡组的构筑思路及一些常用配置，实战效果并非最好。

**怪物卡：17**

**雷帝ザボルグ×3、冰帝メビウス×3、炎帝　テスタロス×3、地帝グランマーグ×3、魔导战士　ブレイカー、异次元の女战士、魂を削る死灵×3**

**魔法卡：13**

**早すぎた埋葬、大岚、天使の施し、押收、强夺、突然变异×2、サイクロン、デビルズ・サンクチュアリ×2、洗脑－ブレイン・コントロール－×3**

**陷阱卡：9**

**リビングデッドの呼び声、激流葬、圣なるバリア－ミラーフォース－、死灵ゾーマ×3、メタル・リフレクト・スライム×3**

把四帝都放满，又称十二帝卡组——一般帝卡组不会这样配置，以电子龙等强力怪替换掉一部分的炎帝和地帝是常见变化——除了帝和标配级怪物之外，只选用了生存力强又带手牌破坏能力的魂削为怪物卡，魔法方面则几乎都是制造祭品系的效果，突然变异在这个卡组里有很多可变的素材，加上洗脑和**クロス・ソウル**夺取对方怪物的效果。陷阱方面则加入了2种6张的陷阱怪物，**メタル・リフレクト・スライム**是很难被击的巨壁，而死灵**ゾーマ**即使被击破也会给对手以伤害，而且都可以当回合直接作为帝的祭品使用。整个卡组都是围绕着“牲祭召唤帝”这个主题而来的。




黄泉ガエル

**特种帝卡组举例——狮皇冥灭阵**

名字是笔者自己杜撰的，狮子指**ダンディライオン**，送入墓地后会在场上残留两个TOKEN；冥指黄泉**ガエル**，是每回合都有可能复活给帝提供源源不绝的祭品。

**怪物卡：20**

**炎帝テスタロス×2、冰帝メビウス×3、雷帝ザボルグ×3、サイバー・ドラゴン×3、者ケイローン、魔导战士　ブレイカー、异次元の女战士、クリッター、魂を削る死灵×3、ダンディライオン、黄泉ガエル**

**魔法卡：16**

**おろかな埋葬×3、サイクロン、スケープ・ゴート、押收、强夺、手札抹杀、洗脑－ブレイン・コントロール－×2、早すぎた埋葬、大岚、天使の施し、突然变异、抹杀の使徒×2**

**陷阱卡：4**

**リビングデッドの呼び声、激流葬、圣なるバリア－ミラーフォース－、威吓する咆哮**




ダンディライオン

↑帮凶之二，奇怪的转会到了战士族……

以黄泉蛙和蒲公英为帝提供祭品的卡组，用电子龙替换了地帝和炎帝，愚蠢的埋葬将黄泉蛙和蒲公英送入墓地，之后多余的愚蠢埋葬以手牌抹杀和贤者凯隆处理，因为黄泉蛙要自己后场无卡才可以复活，所以后场的卡对比教科书版本少了很多，另外也要小心因为把生死呼声出来的怪做祭品召唤帝而导致其无意义留场的情况。

篇幅所限，卡组介绍就到这里，帝卡组的变化还是相当多的，例如不死帝，栗子球帝等等，只要可以稳定的提供以祭品支持，帝卡组都可以实现其威力。有兴趣的朋友也完全可以自己发挥一下。说到帝卡组的弱点，一来是以上级怪为主要战力的卡组，卡手的可能性总是存在的；二是如果提供祭品的以特殊召唤类效果为主的话，必须小心王宫的弹压（黄泉蛙不受此限）；第三则是一张有着“限制卡杀手”之名的卡——月读命,看看帝们可怜的防御力吧，除了炎帝有一定几率将其消灭外，帝卡组遇到它还是非常郁闷的。

文/任天堂世界凯渊－卓洛　责编/翔武




## 精灵之家

通过前几期的讲解想必诸位玩家对精灵们已经有了一个初步的认识，这次我们来谈谈精灵们的雇佣。

首先，如何才能雇佣小精灵为我们帮忙。游戏伊始我们无法雇佣已救出的工作组精灵担当任何工作，其原因在于精灵界流通的货币（以下简称“精灵币”）与人类不同，而无论是出货得到的或是矿场土地里挖得的均是人类之间流通的货币。直到游戏一周后，也就是春8日开启精灵赌场后才可以兑换到精灵币。



↑没有精灵币是不允许雇佣小精灵的。

赌场开启事件
时间：春8日–无限期
地点：通过忘忧谷大桥
内容：救出赌场负责人ダブリン并开启精灵赌场



↑救出赌场掌柜。



↑赌场开启。

有了精灵币便可以雇佣小精灵们为我所用，将精灵币交给掌柜**ガッツ**，选择需要雇佣的精灵小队、工作范围以及工作日期后，下一工作日它们便会准时报道了。小精灵的工作时间为非节日的AM6：00–PM9：00，遇上台风暴雪天气它们也不会来工作（人尚且无法出门，何况小精灵）。精灵小队每次只能雇佣一组，工作时间分为1天、3天或1周三种，根据其工作范围分为固定区域工作、单地图工作以及多地图工作三种。多地图工作即所有含耕地的地图均可工作，工作地图的顺序为从上至下，从左至右，且在所有地图完成前不逆向工作。



↑选择工作范围。

**大多数精灵的雇佣金如下所示：**

| 熟练度 | 雇佣金(枚) |
|---|---|
| 1～300 | 50 |
| 301～600 | 75 |
| 601～900 | 100 |
| 901～1200 | 125 |
| 1201～1500 | 150 |
| 1501～1800 | 175 |
| 1801～2100 | 200 |
| 2101～2400 | 225 |
| 2401～2700 | 250 |
| 2701～3060 | 275 |

**资材组的雇佣金则要便宜许多：**

| 熟练度 | 雇佣金(枚) |
|---|---|
| 1～300 | 10 |
| 301～600 | 30 |
| 601～900 | 50 |
| 901～1200 | 70 |
| 1201～1500 | 90 |
| 1501～1800 | 100 |
| 1801～2100 | 120 |
| 2101～2400 | 140 |
| 2401～2700 | 160 |
| 2701～3060 | 180 |

**钓鱼组的雇佣金也属于特例：**

| 熟练度 | 雇佣金(枚) |
|---|---|
| 1～300 | 20 |
| 301～600 | 40 |
| 601～900 | 60 |
| 901～1200 | 80 |
| 1201～1500 | 100 |
| 1501～1800 | 130 |
| 1801～2100 | 160 |
| 2101～2400 | 200 |
| 2401～2700 | 250 |
| 2701～3060 | 300 |

雇佣金与精灵的熟练度以及好感度相关,熟练度越高雇佣金越高,而好感度越高则可获得相应的折扣优惠,每组精灵的雇佣金各不相同。

精灵币的兑换汇率很高，精灵币：货币＝1：10，在资金并不充裕的前期不推荐将现金

全额兑换成精灵币（按左方向键可将现金全部兑换为精灵币），如何迅速获得数量相当多的精灵币呢?

P.S：本作中有bug可以迅速得到巨额现金或精灵币，为了不影响游戏性所以这里不予叙述。精灵币的增值可以通过赌场游戏来实现，当然首先需要兑换到一定数量的精灵币作为赌本(仅限游戏，切勿沉溺），其次需找到三个游戏的精灵庄家。



↑赌场精灵之一。



↑赌场精灵之二。



↑赌场精灵之三。

精灵庄家（一）
姓名：ホツブス
藏身地点：酒吧左侧水井
负责游戏：ポ–カ–

精灵庄家（二）
姓名：テツプ
藏身地点：旅店左上角煤炉
负责游戏：ブラックジャック

精灵庄家（三）
姓名：ジャン
藏身地点：豪宅区域喷水池
负责游戏：神经衰弱

游戏中切勿贪心，并养成随时存档的好习惯，赌场大赢家便非主角莫属了。但这种方法最大的缺点在于需要绝对的耐心与运气,不适合急性子使用。

另一种增殖方法是许愿，最高级矿场通过女神的九色秘宝可以许愿增加精灵币，缺点是精灵币增加的数量有限且挖齐九颗秘宝的工程较大。

七个工作组的精灵分别负责牧场里的某一项工作，与前作不同的是，每次只能雇佣一组精灵担当某一项工作，如已经雇佣了照顾动物的小组（动物产品・喂食），那么主角就得自行浇水、收获以及动物组的剩余工作（抚摩・刷毛）。如此一来，我们必须分清各组的工作范围，以免造成工作上的遗漏与失误。

动物组（动物产品・喂食），代表色为红色，固定区域工作（牧场内），它们仅负责收获动物产品，如捡起蛋类，收获牛奶、羊毛。如果精灵的熟练度不高而动物饲养的较多时常会发生收获不完全的现象，一般来说，该小队在清晨一出现的同时就随机分配各人的工作——一人或两人负责一间动物小屋里的动物，人手不足时自然有可能某些小屋会无法顾及到。而羊毛的收获尤为容易被疏忽，小精灵们常剪了一半就偷懒或等待下一人继续完工（也就是半刈り羊）。建议：每天睡觉前检查各小屋的收获情况。后期熟练度较高时，半天左右即可完成所有工作，闲暇之余可帮助主角收获牧场中已长成的作物，算的上是额外服务吧。

动物组（抚摩・刷毛），代表色为黄色，固定区域工作（牧场内），它们与红色喂食组的工作恰好互补，但由于不能同时雇佣两组精灵，所以主角仍需每天来往于每间动物小屋，它们的帮忙并不能减少太多主角的工作负担。该小队与红色组同样在清早即分配好所有人员的工作，当动物处于放牧状态时它们的工作秩序会稍有混乱，所以当它们熟练度不高时建议尽量室内工作，且每天需检查各小屋的工作情况。后期熟练度较高时，完成工作之余也会帮助主角灌溉牧场中的作物，效率与其熟练度一样也相当之高。

资材收集组，代表色为橙色，工作范围为多地图工作，在换季时期或台风过境后雇佣它们1～2天清理地图上的杂物相当不错，一般来说不需要监督它们的工作情况，相当省心的一组。



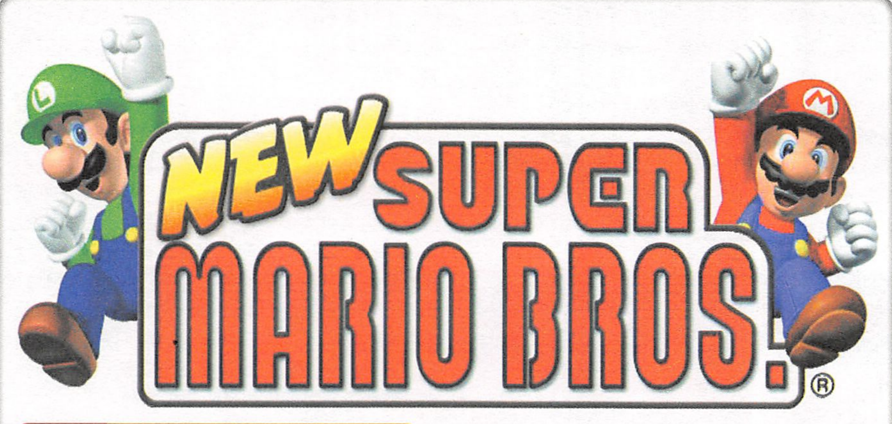
作物收获组，代表色为绿色，工作范围为多地图工作，负责收获长成的作物，但室内以及瀑布洞窟内的作物不能收获，巨大作物亦无法收获。大丰收的日子雇佣它们可以减少劳动负荷，缺点是直接出货而无法进行食物储备。

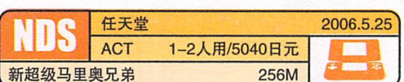
垂钓组，代表色为深蓝色，单地图工作，在雇佣时选定工作地点，可参照钓鱼一期选择最佳工作地点。熟练度较低时仅能钓上小鱼以及垃圾，熟练度提高后可以钓得高级鱼，但鱼王仍需玩家亲自上阵。平时不需要别组精灵帮忙的时段可雇佣它们帮忙钓鱼，毕竟最后一位垂钓组精灵要求50000条鱼以及10000条同种类鱼的娶女神条件都不是那么容易完成的……

回复组，代表色为紫色，单地图工作，建议让它们留在牧场内工作，平时使用飞行石即可迅速飞到它们身边（取水池附近）。随着熟练度的增加，它们可辅助回复的数值也愈高，如果想节约药品或泡温泉的时间，选择雇佣它们是个相当不错的选择。

灌溉组，代表色为蓝色，工作范围为多地图工作，与收获组相同的是室内以及瀑布内的作物不能灌溉。本作与前作不同，即使是已经成熟的作物小精灵也会帮忙浇水。在取得高等级水壶前可雇佣它们帮忙，缺点是灌溉的地区无规律，所以经常会漏灌溉数格，查漏补缺的工作相当艰巨……

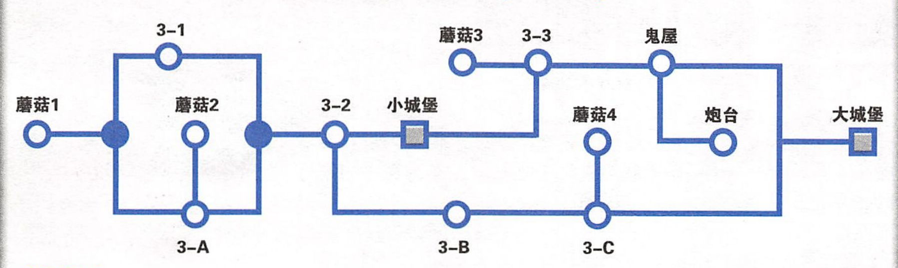
做玩家，难，做一个不太懂游戏的玩家，难，做一个不太懂游戏又马上要上高三的玩家，难。（邹光也）
男，19，辽宁省海城市高级中学高二・十班，114200




（接上期）本期将会为读者献上《新马》的最强攻略，希望大家能够喜欢。文、责/岚枫

## 第三世界（W3）




### 普通关卡

**W3-1：**

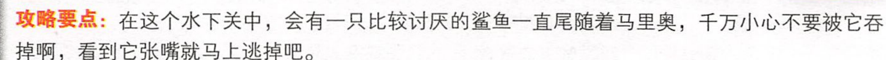
**星星金币的获得方法：**

第一枚：在图标位置有三个水管道，从中间不冒气泡的水管道进入后取得。

第二枚：取得第一枚星星金币后从水管道出来，前方不远处上面有几个冒气泡的水管道，它们之间就是第二枚星星金币。

第三枚：顶一个“P”按钮后一定时间内所有的砖块就会变成金币，趁这段时间在取得图标位置被金币包围的星星金币。






攻略要点：在这个水下关中，会有一只比较讨厌的鲨鱼一直尾随着马里奥，千万小心不要被它吞掉啊，看到它张嘴就马上逃掉吧。

**W3-2：**

**星星金币的获得方法：**

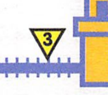
第一枚：找到存储旗子后进入一个黄色的水管道，在摇晃的红色平台上方可以取得星星金币。

第二枚：经过两个由绳索连接的平台后在图标位置的高台上取得。

第三枚：又是在一个摇晃着移动的平台上方，一定要小心跳跃，可以尝试着踩在空中飞行的乌龟敌人身上后取得。

**其它：** 在取得第二枚星星金币，在前方有一个移动并且剧烈摇动的平台，它的上方有三个不同颜色的水管道，其中最右边的绿色管道是可以进入的，里面有许多的金币可以取得。从管道出来后会从分支路线完成本关，并打开通向W3-B关的道路。

**攻略要点：** 本关的许多平台都是不断晃动的，会给玩家的操作带来相当多的不便，跑动跳跃时都要相当的谨慎小心。

### W3-小城堡：

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：** 关卡开始处沿着左侧的墙壁一直向上就可以获得。

**第二枚：** 在图标位置也是靠近左侧墙壁的铁丝网上取得。

**第三枚：** 从场景右上方的黄色房门进入，按下红色按钮会出现隐藏的平台，在限定的时间内跳到上面就可以找到第三枚星星金币。






**攻略要点：** 关卡初期利用中间的绿色水管道可以使马里奥跳到场景的正上方去。关卡中有许多铁丝网，马里奥可以抓住它并在上面爬动，按B键敲击铁丝网不仅能够将对面的敌人打死，还能够在有转轴的地方换到铁丝网的另一侧，利用这个方法可以避过一些打不死的敌人。关底处的小库巴打法与之前相同。

### W3-3：

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：** 关中会遇到一个可以使水管道暂时停止冒气泡的“？”按钮,在它的左侧可以找到星星金币。

**第二枚：** 过了存储旗子以后会有许多并排着的水管道，进入左边数第三个，在里面可以获得。

**第三枚：** 从获得第二枚星星金币的水管道出来后，可以看到一个向左指向的木牌，它的下方有许多相对着冒着气泡的水管道，一直下到最底下就可以找到星星金币，但需要注意的是取得星星金币后会出现许多的章鱼敌人，要迅速地逃脱。






**攻略要点：** 本关中最难对付的显然就是那个行动没有规律的章鱼敌人了，如果有火球能力一定不要放过它。关中有许多冒气泡的水管道会改变马里奥的方向，如果可能遇到时还是绕着走吧。

### W3-鬼屋：

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：** 踩得一个“?”按钮后，上方的V形斜坡就会出现小的台阶，利用其跳到左上方就可以找到。

**第二枚：** 取得第一枚星星金币时所踩的“？”按钮右侧有一个黄色的房门，进入后在房间内取得。

**第三枚：** 在关卡后期场景可以取得蓝色龟壳的能力，利用它即使没有小台阶也可以沿着斜坡自由的滑动，来场景的右侧会有一个挡住的砖块，利用蓝色龟壳的特有能力将其打碎后在狭窄通道的尽头即可发现最后一枚星星金币。

**其它：** 进入最后一个场景前有一个“？”按钮是必须顶下砖块才会出现的，通常路线下如果是踩下该“？”按钮后就应该来到其左上方的房门处。但如果想进入隐藏路线这里就不能这样走。踩下“？”按钮后迅速返回到前一个“？”按钮处，这里本来有一个黄色的房门，如果足够快的赶到这里就会发现有两扇黄色的房门，进入左边的那个就可以离开鬼屋，并且能够从另一条路线完成本关打开通往W3-炮台的路线。

**攻略要点：**本关因为没有地图坐标叙述星星金币的所在位置可能就有些麻烦，在本关中会出现许多的斜坡，如果踩下“？”按钮后就会出现许多的小台阶，利用它才能跳到上面去。当然，关中还有一个黄色房门也是需要踩下“？”按钮才能出现的，要在一定时间内赶到才可以。

### W3-大城堡：





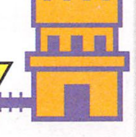
**星星金币的获得方法：**

**第一枚：**在图标位置有带刺的巨剑扎下的地方左侧空缺处获得。

**第二枚：**位于铁块敌人上方的星星金币貌似可以直接取得，其实不然，需要来到右侧图示的位置从上方的缺口跳上，这样绕过来才能得到。

**第三枚：**在关卡后期可以看到通往关底BOSS的红色大门，此时不要直接进入。如图从红门所在场景的下方水中游泳过去，在场景的最右端避开带刺的巨剑取得星星金币。

**攻略要点：**BOSS战是一只巨大的食人鱼，想要战胜它非常简单，只要提前计算好它要从水中起跳的轨迹上去踩就可以了，三次即可搞定。



1 2 3

## 特殊关卡

### W3-蘑菇1：

**进入方法：**W3世界中任何一小关最后摘完旗子后“放礼花”结束就可出现

**奖励道具：**根据“礼花”的炮数而有不同的奖励道具

### W3-A：

**进入方法：**完成W3-1后即可进入

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：**在图标位置引诱可以向水中投炸弹的敌人将砖块砸碎，从缺口处进入取得星星金币。

**第二枚：**图标位置水中漂浮木桶的上方，先将木桶踩入水中等它浮起后再利用高度跳起取得星星金币；如果是微小状态的马里奥只需要踩着乌龟敌人就可以直接取得。

**第三枚：**从一个向上的水管道进入，会在一片水洼的正上方看到第三枚星星金币，这里必须是微小状态的马里奥才能取得，因为此时的马里奥可以在水面上跑，利用三段跳就可以轻松取得。缩小蓝蘑菇可以在取得第一枚星星金币后在水下的一个“？”砖块中取得。

1 2 3

**攻略要点：**水中会有一种会投放炸弹的敌人要小心躲避；长时间站在水中漂浮的木桶上它就会下沉，当它再次浮起来时一段时间中可以高出水面，利用这个方法可以使马里奥跳得更高。

### W3-蘑菇2：

**进入方法：**完成W3-A后即可进入

**奖励道具：**随机获取一个普通变身道具（红蘑菇、火之花、蓝龟壳）

### W3-蘑菇3：

**进入方法：**完成W3-3后用五枚星星金币换取

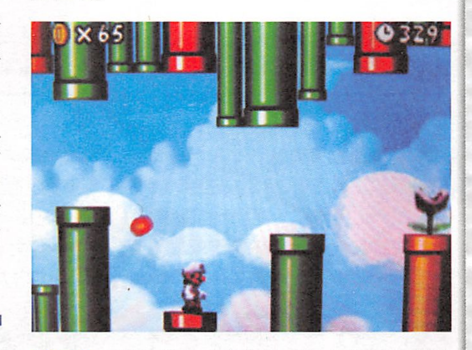
**奖励道具：**可以获得特殊变身道具(巨大红蘑菇)

### W3-B：

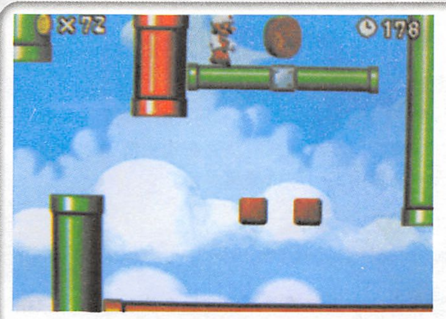
**进入方法：**从W3-2的隐藏路线进入

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：**从图示位置的红色水管道进入，从另一侧出来后就可以来到被木块封死的星星金币所在地。




**第二枚：**第二枚星星金币的获得方法同样需要玩家细心观察，在图示位置红、绿水管道之间利用反弹跳可以从红色水管道的上方来到星星金币的所在位置。



第三枚：在图标位置躲过食人花后取得。

攻略要点：本关的所有敌人只有食人花一种，如果能取得火之花的能力就可以轻松不少。

**W3-炮台：**

进入方法：从W3-鬼屋的隐藏路线进入

奖励条件：直接进入W6世界

**W3-C：**

进入方法：完成W3-B后进入

**星星金币的获得方法：**

第一枚：在图标位置松懈的木制平台下方取得。

第二枚：通过存储棋子后在一平台下方的水中取得，小心不要被水中的食人鱼伤到。

第三枚：关中会遇到一个倒置的P按钮，顶下后所有的砖块都会变成金币，反之金币则会变成砖块，此时一定要抓紧时间向前冲，一直到一个红色管道的下方，如果时间来得及的话正好可以利用由金币变成的砖块平台跳进红色管道，出来后就是星星金币的所在位置。

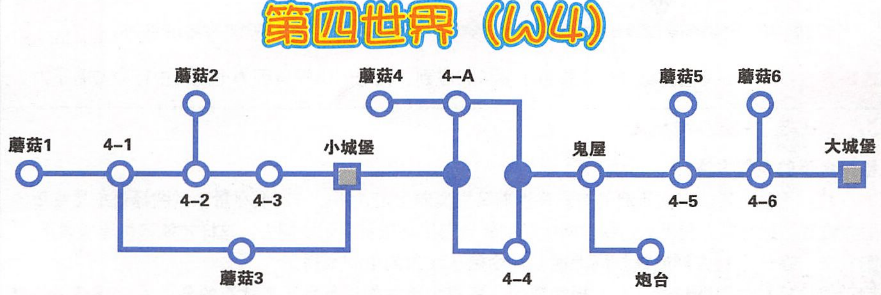
攻略要点:水中的食人鱼仍然是优先消灭的目标。

**W3-蘑菇4：**

进入方法：完成W3-C后用五枚星星金币换取

奖励道具：奖命蘑菇×N

# 第四世界（W4）




进入方法：在第二世界W2-大城堡的BOSS战中，如果是在微小马里奥状态下取得胜利的话，就会进入第四世界的关卡。

## 普通关卡

**W4-1：**

**星星金币的获得方法：**

第一枚：踩在吊丝的蜘蛛敌人身上跳起拿到星星金币。

第二枚：骑到小恐龙的背上来到图标位置，还是要利用蜘蛛作为踮脚跳起取得空中的星星金币，但是要等小恐龙移动到能够接着马里奥的时候再起跳。

第三枚：经过一排松动会落下的小台阶后取得。






其它：取得第二枚星星金币后，再向前第二个平台上面可以顶出一个隐藏的升天树（如图示）。来到隐藏场景后可完成游戏，可打开通往W4-蘑菇3的道路。

攻略要点：小心本关的水中是有毒的，一旦落入毒水中就会直接毙命。吊丝的蜘蛛虽然讨厌，但是有些时候还要利用到它们，踩在其身上可以跳得很高。

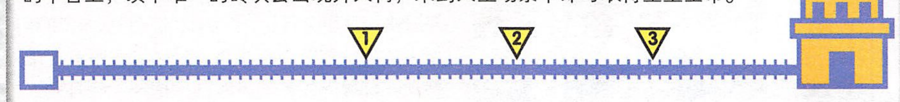
## W4-2：

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：**在紫色蘑菇平台上方利用墙壁的反弹跳取得。

**第二枚：**经过存储旗子后来到一个紫色的蘑菇平台上，当它向右下方倾斜的时候再起跳得到星星金币。

**第三枚：**站在图标附近的一个低层紫色蘑菇上方，趁着它向左边倾斜时跳到左边更低的平台上，顶下唯一的砖块会出现升天树，来到天空场景中即可取得星星金币。



**攻略要点：**本关中出现的紫色蘑菇平台当马里奥踏在它的中央位置时不会有什么变化，但如果稍微移动一点距离它就会像天平一样左右的摇摆，一些地方要利用它摇摆的惯性跳到上面去。

---

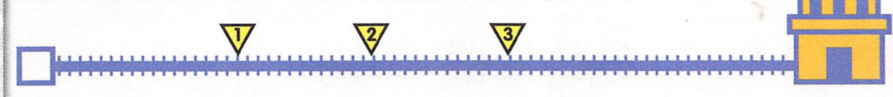
## W4-3：

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：**在图标位置从上面绕下来拿到星星金币。

**第二枚：**图标位置场景下方在两只小鳗鱼的中间取得。

**第三枚：**顶下“？”按钮后前方的水管道就会短时间内不再冒出气泡，从大鳗鱼的身体下面游过去并进入最后一个绿色的水管道，星星金币就在里面。



**攻略要点：**要小心突然冲出来的大鳗鱼不要被它碰到，其它的小鳗鱼因为不能自由行动威胁不大。

---

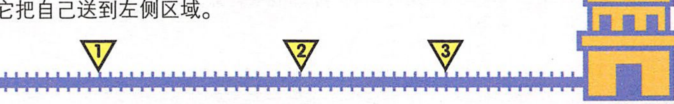
## W4-小城堡：

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：**因为场景的下方不断的有岩浆追着马里奥向上走，所以一定要尽量来到图标处星星金币的所在位置。这里要先利用之前铁丝网中间的转轴门把马里奥换到里侧去，这样才能取得星星金币。

**第二枚：**在一个长方形的铁丝网上面，几个黑球敌人的中间取得。

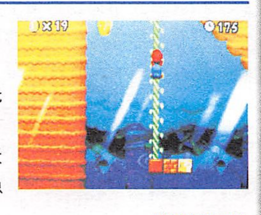
**第三枚：**靠右边墙壁越过一个石板后取得，取得金币后如果不是正常状态的马里奥一定要蹲在石板上让它把自己送到左侧区域。



**攻略要点：**本关是一个纵向进行的关卡，下面始终都有岩浆在不断地追赶着马里奥，要注意道具是处在铁丝网的里侧还是外侧，通过部分铁丝网上的转轴小门进行切换。

---

## W4-4：



**星星金币的获得方法：**

**第一枚：**来到图标位置就可以看到星星金币的所在位置，这里最好先用龟壳将毛毛虫敌人打死，再下滑利用反弹跳来到里面取得星星金币。

**第二枚：**在一个可以获得多种能力道具砖块的左侧可以顶出一升天树,上来之后来到左侧场景星星金币就在这里，如图这里还有一棵隐藏的升天树顶出来后就可以轻松取得金币。

**第三枚：**沿着左侧的墙壁向下滑行，得到星星金币后马上利用反弹跳跳到右边的水管道上。



**攻略要点：**新出现的毛毛虫敌人是无法踩死的，只能用龟壳把它扔死。小心不要把它惹急了哦，它会暴走的说。

**W4-鬼屋：**

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：**进入第一个黄色的房门，踩下“？”按钮之后会出现几个由绳子吊着的“？”砖块，站在上面就可以被它拉到上面的场景，在这里取得星星金币。

**第二枚：**在一个场景中会遇到会吸气的巨大白幽灵，踩下左下角的红色按钮，之后在生成的两个红色墙壁之间反复使用反弹跳来到平台上方取得。

**第三枚：**在取得第二枚金币的场景，踩下红色按钮后，来到右侧，在一个绿色水管道的入口前有生成的红色砖块。借助它跳到绿色水管道上，此时一定是要微小马里奥的状态，然后再利用反弹跳向右上方跳会上到一个平台来，它的上面就是星星金币。

**其它：**取得第三枚星星金币后进入黄色房门，从这条路线结束本关后就可以进入W4-炮台了。

**攻略要点：**本关的地形比较复杂，但如果仔细观察的话还是能够找到一些规律。新增加的一种敌人是会吸气的巨大白幽灵，当马里奥面对它的时候它就会不断地吸气并且身体变大，而如果是背对时则是吐气身体也逐渐的变小。

**W4-5：**

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：**过了存储旗子后将炸弹敌人抱到星星金币所在的位置，用它来将周围的砖块炸碎进入后取得。

**第二枚：**关中会遇到一种两个相对黄色的转轴平台，当来到图标位置时上方会有一排的砖块，但这里是顶不开的，必须将上面的炸弹敌人顶翻使其爆炸将砖块炸碎，再跳上去取得星星金币。

**第三枚：**同样是在黄色的转轴平台上,将炸弹敌人抱到其下方绿色水管道口的砖块上，让它将砖块炸碎这样就可以进入管道，在里面用同样的方法取得星星金币。









**攻略要点：**本关的诸多场景都有砖块封死，必须要利用炸弹敌人将其炸开，只要是踩到它一定时间之后就会爆炸。将它扔到需要爆破的地方，但要小心不要伤到自己。

**W4-6：**

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：**骑在恐龙背上来到图标位置跳上平台后取得。

**第二枚：**踩下“P”按钮后，将砖块变成金币后取得空中的星星金币。

**第三枚：**来到图标位置时在恐龙的头上会有一个红色按钮，当恐龙抬头时跳起将其顶下，此时左侧会出现小的红色平台，借助平台进入绿色水管道，在里面取得星星金币。

**攻略要点：**池塘的水仍然不能粘，与W4-1关类似还是要借助小恐龙的帮助。









**W4-大城堡：**

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：**在图标位置借助转轴平台上摆时向右上方跳，跳到高台上后取得。

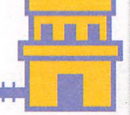
**第二枚：**在图标位置会遇到一个巨型的铁板怪，它落下时会砸碎砖块，等它将下面的砖块全部砸碎后跳下去便可取得星星金币。

**第三枚：**过了存储旗子后在一个转轴平台的下方取得。

**攻略要点：**BOSS竟然是一个巨大化的蘑菇敌人，首先要踩下“？”按钮，这时场景左右两侧会出现一个绿色的平台，跳上去用下压坐攻击BOSS，三次就可以解决战斗。



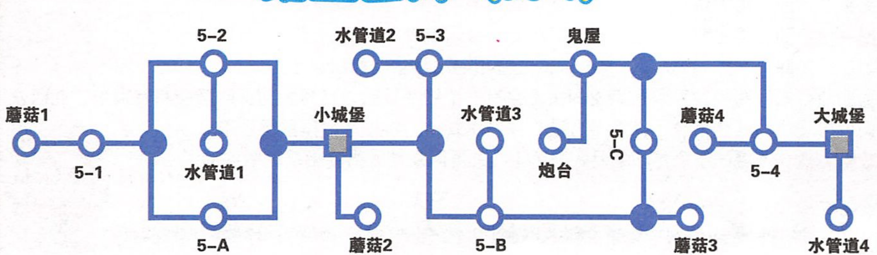





## 特殊关卡

**W4-蘑菇1：**
**进入方法：**W4世界中任何一小关最后摘完旗子后“放礼花”结束就可出现
**奖励道具：**根据“礼花”的炮数而有不同的奖励道具
**W4-蘑菇2：**
**进入方法：**完成W4-1后用五枚星星金币换取
**奖励道具：**随机获取一个普通变身道具（红蘑菇、火之花、蓝龟壳）
**W4-蘑菇3：**
**进入方法：**从W4-1的隐藏路线中进入
**奖励道具：**奖命蘑菇×N
**W4-A：**
**进入方法：**完成W4-小城堡后用五枚星星金币换取
**星星金币的获得方法：**
**第一枚：**在图标位置的水车上面，看好机会踩在空中飞行的乌龟身上弹起取得星星金币。
**第二枚：**得到第一枚星星金币后来到前方的一个小水沟前，还是利用空中飞行的乌龟敌人弹起抓住上面的树藤，爬到上面进入水管道，在里面获得星星金币。
**第三枚：**关卡最后三个并排的水管道，从最左边绿色的水管道进入取得星星金币，出来时则是从最右侧的绿色水管道。
**攻略要点：**有毒池塘仍然要小心，水中的水车虽然可以作为平台进行跳跃，但掌握起来也是有些难度的。关中有许多地方都要利用到空中飞行的乌龟敌人,必须踩在它们身上才能到达一些地方。
**W4-蘑菇4：**
**进入方法：**完成W4-A后用五枚星星金币换取
**奖励道具：**可以获得特殊变身道具(巨大红蘑菇)
**W4-炮台：**
**进入方法：**W4-鬼屋的隐藏路线进入
**奖励条件：**直接进入W7世界
**W4-蘑菇5：**
**进入方法：**完成W4-5后用五枚星星金币换取
**奖励条件：**奖命蘑菇×N
**W4-蘑菇6：**
**进入方法：**完成W4-6后用五枚星星金币换取
**奖励条件：**随机获取一个普通变身道具（红蘑菇、火之花、蓝龟壳）

# 第五世界（W5）




## 普通关卡

**W5-1：**
**星星金币的获得方法：**
**第一枚：**在图标位置站在右侧的“？”砖块向左上跳即可取得。
**第二枚：**这枚金币所在位置的下面由于充满了积雪马里奥无法跳起很高，所以必须利用某些道具的帮助才能获得。稍微往前走一点就可以飞过来一个戴着天使翅膀的“？”砖块，踩着它就可以够到星星金币了。

**第三枚：** 取得方法同样很简单，顶下面可以升高的方块，踩在上面即可取得，不过之前最好把右上方扔雪球的敌人先干掉。






**攻略要点：** 因为是雪地场景的第一关，玩家还需要一些适应。在有深积雪的地方马里奥的跳跃能力将受到很大的限制。扔雪球的敌人比较讨厌，如果可能一定要优先打死，因为它扔的雪球会越来越大，不好躲避。

---

## W5-2：



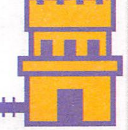
**星星金币的获得方法：**

**第一枚：** 来到图标位置顶开砖块后取得。

**第二枚：** 想要取得这枚星星金币一定要利用到第三枚星星金币下方的弹簧，把它抱到图示位置的黄色水管道下方，再利用弹簧跳到里面取得星星金币。

**第三枚：** 在图标位置利用弹簧跳去取得。







**其它：** 关卡开始处有着非常多的砖块，如果可以跳到最上面可以获得数量不少的金币。当取得所有三枚星星金币后，从图示中的绿色水管道进入，就可以从另一条路线完成关卡，这样就可以打通前往5-水管道1的道路。

**攻略要点：** 冰块将成为本关最难克服的难题，因为有许多打不死的刺猬敌人，在冰块上行走又困难非常，所以绝不能冲得太快。

---

## W5-小城堡：

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：** 游戏行进中取得。

**第二枚：** 游戏行进中取得。

**第三枚：** 游戏行进中取得。






**攻略要点：** 本关的难点显然不在星星金币的收集上，因为都是被摆在明面上并且取得起来也没有什么难度。重点则是在躲避带刺的铁球上，在平台上行中一定要注意两侧的缺口，那有可能是铁球滚过来的出口，也可能是它们离开的入口。尤其是最后一个大型带刺铁球的袭来，一定要尽快向上跳，否则就会被砸成肉饼。BOSS战的打法跟之前的没什么大的区别，但因为脚下“溜冰”的缘故，难度会稍微有些提升。

---

## W5-3：

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：** 在图标位置跳上由冰组成的巨大冰砖上，就可以找到星星金币。

**第二枚：** 当遇到由冰块组成的，只有正常马里奥才能直接传过的通道时，一定要使马里奥保持在可以顶碎砖块的状态下，然后助跑、跳上小台阶、再下蹲，利用冰面的滑行距离远的特点直接蹲着滑过通道，出来后再顶碎砖块取得星星金币。

**第三枚：**利用反弹跳来到右上方的小缺口处取得。






**其它：**找到存储旗子后向前一点顶开上方的一个独立的砖块会出现一棵升天树。

**攻略要点：**冰面仍然是最大的“敌人”，“惯性”似乎还要适应……

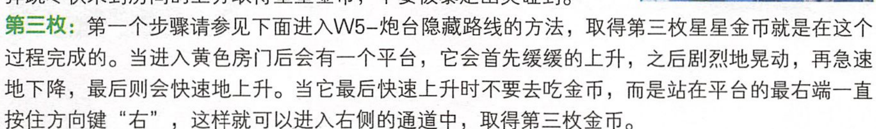
## W5-鬼屋：

**星星金币的获得方法：**

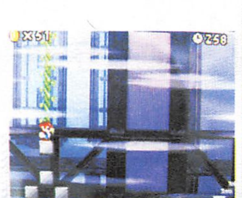
**第一枚：**关卡开始处引用暴走的幽灵去撞击砖块，之后用反弹跳跳到图示的位置取得星星金币。

**第二枚：**从一个楼梯向左上方跳来到一个黄色房门中，这里要利用反弹跳尽快来到房间的上方取得星星金币，不要被暴走幽灵碰到。

**第三枚：**第一个步骤请参见下面进入W5-炮台隐藏路线的方法，取得第三枚星星金币就是在这个过程完成的。当进入黄色房门后会有一个平台，它会首先缓缓的上升，之后剧烈地晃动，再急速地下降，最后则会快速地上升。当它最后快速上升时不要去吃金币，而是站在平台的最右端一直按住方向键“右”，这样就可以进入右侧的通道中，取得第三枚金币。



**其它：**在图示位置可以顶出三个隐藏的砖块，此时马里奥必须是正常状态或者是下蹲状态起跳，这样才能顶起上面一格位置隐藏的升天树,爬上升天树躲避冲出来的暴走幽灵后进入黄色房门。从这条分支路线完成关卡后就可以打开通往W5-炮台的道路。



幽灵具有破坏砖块的能力，要多利用这个设定来为玩家服务，以达到或进入一些正常状态无法到达的地方。

## W5-4：

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：**来到图标位置时将附近的一个乌龟敌人踩成龟壳然后将它扔到上方金币所在的通道中，利用龟壳将其取得。

**第二枚：**与前一枚星星金币的取得方法极为类似，只不过是从另一边扔龟壳，动作一定要快。

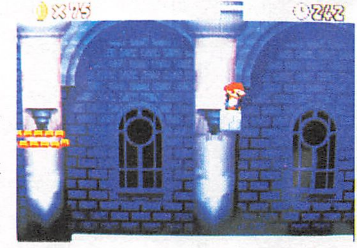
**第三枚：**关中直接获得。

**攻略要点：**因为是强制推进式的关卡，与普通关卡相比完成起来会增加一些难度。红色的蘑菇平台踩上就会自动的上升，而黄色则是下降。注意躲避关卡初期时不断射过来的炮弹，一定要掌握好不同颜色平台的升降关系，这样才不至于手忙脚乱。






## W5-大城堡：



**星星金币的获得方法：**

**第一枚：**躲避/打死食人花后在下层的传送带上取得。

**第二枚：**利用传送带上的弹簧跳上星星金币所在的高台上取得。

**第三枚：**这枚星星金币的取得方法比较困难，首先一定要跳到图示中单个砖块的上面，需要从左边加速跑向上跳，比较难控制。一旦跳到上面并且没有跌落的话就好办了，利用反弹跳从缺口处来到场景的最上方，一直向右从缺口落下后再向左走就可以找到星星金币了。

**攻略要点：** 本关中最好能够获得火之花的能力，这样在面对数量众多的食人花时就不会显得束手无策了。关底BOSS仍然比较简单，因为场景是冰块，要趁它冲下马里奥并且自己跌倒时从上面踩它，不过光滑的冰面对马里奥的控制也造成了不小的困难。






## 特殊关卡

**W5–蘑菇1：**

**进入方法：** W5世界中任何一小关最后摘完旗子后“放礼花”结束就可出现

**奖励道具：** 根据“礼花”的炮数而有不同的奖励道具

**W5–A：**

**进入方法：** 完成W5–1后用五枚星星金币换取

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：** 在图标位置场景下方有一个可变的平台，它的上面有一个红色“！”按钮，星星金币就在这里。



**第二枚：** 顶开图示位置的砖块会长出一棵升天树，来到云彩上后先踩下旁边的“P”按钮，然后利用蓝色旋转弹簧跳起，利用金币变成的砖块作为踮脚取得星星金币。

**第三枚：** 在图标位置的一个可变平台上方取得。

**攻略要点：** 本关的难点全部集中在长度可变的平台上，它可以在一定时间内长短不断地进行变换，不过不用担心，只要站在上面不乱动就不会有跌落下去的危险。

**5–水管道1：**

**进入方法：** 从W5–2的隐藏路线进入

**奖励条件：** 可以直接来到5–水管道2的位置

**W5–蘑菇2：**

**进入方法：** 完成W5–小城堡后用五枚星星金币换取

**奖励道具：** 随机获取一个普通变身道具（红蘑菇、火之花、蓝龟壳）

**W5–B：**

**进入方法：** 完成W5–小城堡后用五枚星星金币换取

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：** 游戏进行中获得。

**第二枚：** 从冰砖平台右边跳上来踩下“P”按钮,这样砖块就会变成金币，冲到尽头就可以取得星星金币；这里也利用抱上来的乌龟壳把砖块撞开。

**第三枚：** 游戏进行中获得。



**其它：** 本关还有另一条隐藏的路线，要想打开通路就必须要拥有蓝色龟壳的能力。来到图示位置利用反弹跳跳到左上方的画面上面，一直向左走就会发现隐藏的场景。用蓝色龟壳将砖块打碎，从水管道中传过就可以到另一条路线的关底处。

**攻略要点：** 难点依然集中在环境上。

**W5–水管道3：**

**进入方法：** 从W5–B的隐藏路线进入

**奖励条件：** 可以直接来到5–水管道4的位置

**W5–炮台：**

**进入方法：** W5–鬼屋的隐藏路线进入

**奖励条件：** 直接进入W8世界

**W5–蘑菇3：**

**进入方法：** 完成W5–B后用五枚星星金币换取

**奖励条件：** 可以获得特殊变身道具(巨大红蘑菇)

**W5–C：**

**进入方法：** 完成W5–B后直接进入

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：** 这个星星金币由众多砖块所包围着，从上方是无法直接砸碎砖块取得。如果此时的马里奥具有蓝色龟壳的能力就可以打碎最低层的砖块直接获得。还有另外一种方法就是将本关开始处的那个蜗牛敌人踩成蜗牛壳，然后拿着蜗牛壳来到这里用它来打碎最底层的砖块。

**第二枚：** 在存储旗的位置场景下方可以看到第二枚星星金币，这个是不能直接获取的，需要




将蜗牛敌人踩成贝壳，然后将它扔下星星金币，这样才能取得。

**第三枚：**从图示位置顶出升天树，但是要注意在之前一定要将其上方的砖块顶碎，否则升天树即使长出来也没有用处。来到场景上方引用暴走幽灵下来把木制砖块冲碎，在其中取得星星金币。

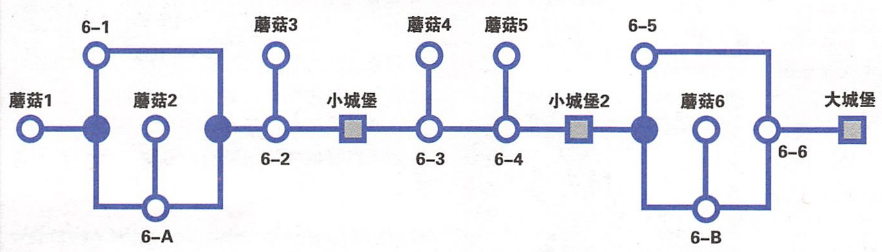
**攻略要点：**蜗牛敌人的贝壳一定要好好地利用，关中后期踩下“？”按钮会出现红色的平台，这时要尽快通过，不要让从上面冲下来的暴走幽灵将搭建好的红色平台撞毁。

**W5-蘑菇4：**

**进入方法：**完成W5-4后用五枚星星金币换取

**奖励条件：**奖命蘑菇×N




## 普通关卡

### W6-1

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：**在图标位置利用反弹跳取得。

**第二枚：**图标位置的场景上方获得。

**第三枚：**当遇到一处有多节炮台的地方一直降下，从场景的下层一直来到图标位置即可找到星星金币。



**攻略要点：**在贴墙走的状态下马里奥的跳跃能力会受到很大的限制，但可以利用“上”“下”来调整马里奥的动作以避开敌人的攻击。



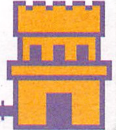

### W6-2：

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：**关卡开始处在图示位置可以顶出一个升天树，来到场景上方后踩下“P”按钮，踩着空中飞行的“？”砖块来到右侧，再由金币变成的砖块平台上方取得星星金币。

**第二枚：**等水涨潮时就可以在图标位置取得。

**第三枚：**从右侧绕到下方来躲避许多刺猬敌人后取得。



**其它：**关中遇到的第一长的绿色水管道进入后可以被弹到上空中，在那里可以得到许多金币。

**攻略要点：**在本关中会出现涨潮退潮的现象，可以利用这个特点跳上一些普通情况无法达到的高度。但是要小心涨潮时被一起带上来的刺猬敌人，它们都颇不好对付。

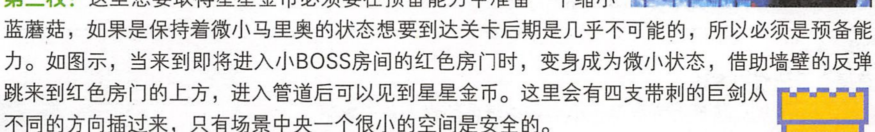
### W6-小城堡：

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：**在图标位置带刺的巨剑经过的地方，吃完星星金币后要马上躲在下面的凹槽中。

**第二枚：**进入一个黄色房门，躲避数个带刺的巨剑在场景上方取得。

**第三枚：**这里想要取得星星金币必须要在预备能力中准备一个缩小蓝蘑菇，如果是保持着微小马里奥的状态想要到达关卡后期是几乎不可能的，所以必须是预备能力。如图示，当来到即将进入小BOSS房间的红色房门时，变身成为微小状态，借助墙壁的反弹跳来到红色房门的上方，进入管道后可以见到星星金币。这里会有四支带刺的巨剑从不同的方向插过来，只有场景中央一个很小的空间是安全的。









**攻略要点：**本关中有许多的带刺的巨剑，要注意它们伸缩的时间和距离，趁着短暂的安全时间不断地向关底前进。



### W6-3：

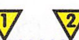
**星星金币的获得方法：**

**第一枚：**借助由绳索吊着的砖块作为踮脚，跳起取得空中的星星金币。

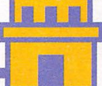
**第二枚：**从红色的水管道出来后进入左数第三个绿色水管道，在里面取得星星金币。

**第三枚：**站在图示的砖块上加速跑向左跳，越过高高的绿色水管道就可以找到星星金币了。









**攻略要点：**本关的奖励道具非常多，尽量用火球消灭数量众多的食人花吧。几处地面无法通过的地方需要从水管道下面穿过。

### W6-4：

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：**遇到第一个转动的火柱时，躲避它的同时利用墙壁的反弹跳来到上面的场景中，可以找到第一枚星星金币。

**第二枚：**看到红色的按钮后踩下向左上方跳，躲避一个长长火柱后在左侧平台上取得。

**第三枚：**到关卡后期有连串的悬崖处，一直向右上方跳可以到绿色水管道，在尽头处可以取得。









### W6-小城堡2：

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：**图标位置场景右侧的传送带上取得。

**第二枚：**在一个长长传送带上面有几只带刺的敌人在环绕着石块爬行，而星星金币就在石块的中间。这里有两只带刺的敌人中间的距离比较长，因为马里奥在传送带上的移动速度要快于敌人，所以在踏上传动带时要与前面的敌人保持尽量远的距离，这样才能顶碎砖块取得星星金币。

**第三枚：**在红色房门的下方吊在绳索上面移动就可以取得星星金币。






**攻略要点：**关底的小库巴攻击方式上有了些变化，要踩下它扔出的龟壳并扔还给它，将其打翻在地后再去踩它，三次即可解决战斗。

---

## W6-5：

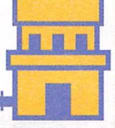
**星星金币的获得方法：**

**第一枚：**图标处场景上方取得，小心别被绿色的食人鱼伤害到。

**第二枚：**进入图标位置的黄色水管道，在里面取得。

**第三枚：**进入底部有砖块的旋涡下面，可以来到隐藏场景并在这里取得星星金币。



**攻略要点：**会自动转向的绿食人鱼非常讨厌，一定要小心躲避，如果拥有火之花的能力则会轻松许多。

---

## W6-6：



**星星金币的获得方法：**

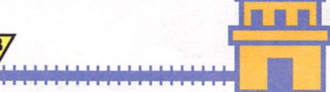
**第一枚：**来到图标位置场景的左侧有一个蓝色的旋转弹簧，跳起后将左边一整排砖块砸碎，最后一个砖块中会出来一个“P”按钮。踩下后左边封住星星金币的砖块就会变成金币，这样就能够拿到了。

**第二枚：**取得第一枚星星金币后再利用旋转弹簧向上跳，在一个“铁链狗”的上面取得星星金币。

**第三枚：**这枚星星金币的取得方法比较烦琐，在图标位置附近有两个蓝色的旋转弹簧，利用左侧的旋转弹簧可以跳到中间一个狭长的石块上，石块中间有一整排砖块一直贯穿的底部，因为旁边就有道具砖块所以一定可以用“下压坐”将砖块都砸碎，这样通道就可以被打通了。通道的下面还有一个蓝色旋转弹簧，利用它弹起马里奥后首先利用空中飞行的乌龟敌人再次弹起顶下上方的“P”按钮，此时右侧的封住绿色水管道的砖块会变成金币，落下后再次踩下面的乌龟敌人使马里奥再次被弹起，登上右侧的平台，这样就可以进入水管道了，而星星金币就在这里。

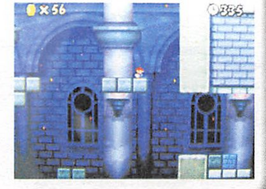
**攻略要点：**本关的场景比较特殊，几乎都是在“山头”之间来由的飞行。要非常多地利用到蓝色旋转弹簧，一定要熟悉它的特性，尤其是在取得第三枚星星金币时非常关键。



---

## W6-大城堡：



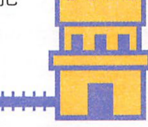
**星星金币的获得方法：**

**第一枚：**对于被安置在岩浆上方的星星金币无法直接取得，还得依靠龟壳的力量。

**第二枚：**方法同前一枚星星金币，只不过需要提前将龟壳带过来并且对扔时间和角度要求比较高。

**第三枚：**取得第二枚星星金币后来到图示位置，变成微小马里奥的状态向右上方跳。这里有两个石块在不断地开合，要加速跑跳到上层石块的顶端，再一直向右走就可以找到星星金币。

**攻略要点：**关底BOSS是一只藏在装甲车中的鼹鼠，它只有在扔炸弹的时候才会把头探出来，要乘机跳上战车去踩它。







## 特殊关卡

**W6–蘑菇1：**

**进入方法：**W6世界中任何一小关最后摘完旗子后“放礼花”结束就可出现

**奖励道具：**根据“礼花”的炮数而有不同的奖励道具

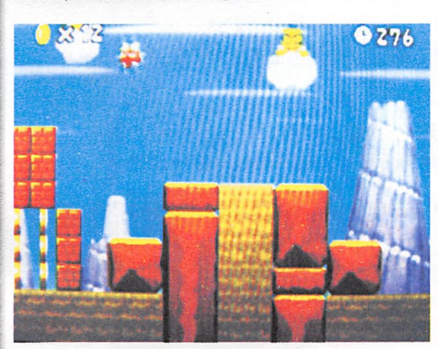
**W6–A：**

**进入方法：**完成W6–1后用五枚星星金币换取

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：**利用龙卷风将马里奥卷到空中一直向右上方飘就可以找到星星金币。

**第二枚：**如图在两堆石头之间有不断下沉的流沙，顺着它下去就可以来到隐藏的场景，而星星金币就被隐藏在这里。




**第三枚：**从图标位置的黄色水管道进入，在里面打死一个巨型食人花后取得。

**W6–蘑菇2：**

**进入方法：**完成W6–A后即可进入

**奖励条件：**随机获取一个普通变身道具（红蘑菇、火之花、蓝龟壳）

**W6–蘑菇3：**

**进入方法：**完成W6–2后用五枚星星金币换取

**奖励条件：**奖命蘑菇×N

**W6–蘑菇4：**

**进入方法：**完成W6–3后用五枚星星金币换取

**奖励条件：**可以获得特殊变身道具(巨大红蘑菇)

**W6–蘑菇5：**

**进入方法：**完成W6–4后用五枚星星金币换取

**奖励条件：**随机获取一个普通变身道具（红蘑菇、火之花、蓝龟壳）

**W6–B：**

**进入方法：**完成W6–小城堡2后用五枚星星金币换取

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：**在一个斜坡处将乌龟敌人踩成龟壳后并踢出，利用飞出的龟壳取得星星金币。

**第二枚：**图标位置有一个绿色水管道可以将马里奥高高地弹起，下落时踩下左侧空中的乌龟敌人，再次被弹起时取得空中的星星金币。

**第三枚：**在图标位置悠在绳索上利用惯性将马里奥甩到右上方的平台中，并利用惯性滑过狭窄的通道取得星星金币。

**攻略要点：**关中又出现一种新的蘑菇平台，如果不是站到中央位置就会向两侧倾斜，小心不要掉下去。

**W6–蘑菇6：**

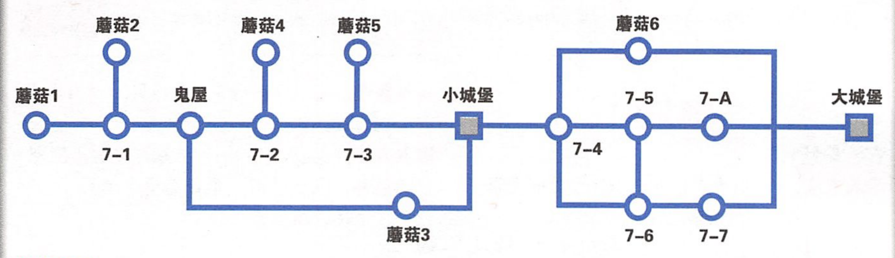
**进入方法：**完成W6–B后用五枚星星金币换取

**奖励条件：**奖命蘑菇×N



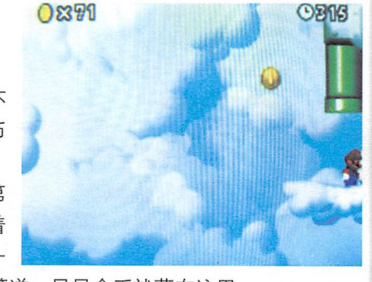
# 第七世界（W7）

**进入方法：** 1、在第二世界W2-大城堡的BOSS战中，如果是在微小马里奥状态下取得胜利的话，就会进入第四世界的关卡。
2、从第四世界（W4）的炮台直接进入。




## 普通关卡

### W7-1：




**星星金币的获得方法：**

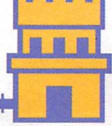
**第一枚：** 在空中平台上会见到下方的星星金币，此时不要急，等空中平台移动到尽头处后会绕下来这样拿金币就容易了。

**第二枚：** 这枚星星金币的获得方法比较特殊，当取得第一枚星星金币后来到空中平台，会发现空中有一个戴着天使翅膀的砖块向右飞行，跳到上面让它载着马里奥一直向右边飞，最后可以来到一朵云彩上，进入上方的水管道，星星金币就藏在这里。

**第三枚：** 从水管道出来后会有上下两个空中平台可以跳上，选择上面的就可以在途中得到星星金币。







**攻略要点：** 注意空中平台的运行轨道，第二枚星星金币的取得方法相当的另类，如果不知道方法很难取得。

---

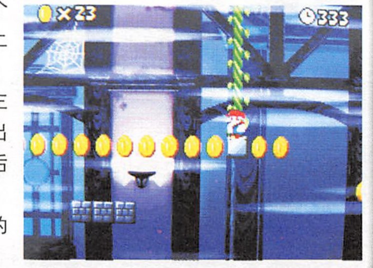
### W7-鬼屋：

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：** 关卡开始处进入左端的房门在里面取得。

**第二枚：** 进入五个门中最上面的门，这个场景中充满着黄色的液体，用下压坐才能来到下面，星星金币在左端，而右端的“？”按钮压下，出口的房门就会出现。

**第三枚：** 进入右下的房门，顺着手指的方向顶出“？”按钮，踩下按钮后就会出现隐藏的升降平台，借助它来到上面进入下一个黄色房门。进入下一个场景踩下“P”按钮后，要快速向右边跑，最后跳上右上方的最高的平台，星星金币就在这里。




**其它：** 在取得第三枚金币的房间，踩下“P”按钮后向左跑，注意看砖块会发现上方有一个发光的，顶下后会出现升天树，借助它爬到上方就会看到黄色房门，进入后会从分支路线完成本关。

**攻略要点：** 有两个场景中在画面的上方都出现一整排的手指，它们的手指方向就是隐藏砖块的所在位置。

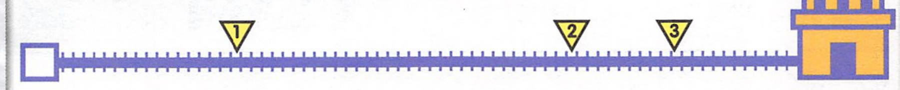
**W7-2:**

**星星金币的获得方法：**

第一枚：图标位置场景右端金币被砖块包围着。

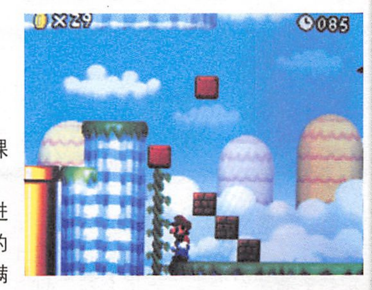
第二枚：这个星星金币的取得有些难度，看到金币后要马上跳到左侧的平台上，用“下压坐”将砖块砸碎，再马上踩死一个乌龟敌人拿到龟壳并将它扔到里面，将底层的砖块打碎，这样才能进入取得金币。

第三枚：图标位置的右端，需要踩着乌龟群的身上跳起取得。



攻略要点：本关会有一个平台由马里奥控制，平台上有其飞行的方向指示，将按照马里奥所处的位置而变化。场景会强制向上移动，而左右两端的场景是相通，需要玩一阵才能适应。

**W7-3:**



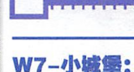
**星星金币的获得方法：**

第一枚：打死一个扔回旋镖的乌龟敌人后在平台上取得。

第二枚：在图标位置的平台上取得。

第三枚：在关卡最后的场景，在图示位置可以顶出一棵向下的升天树，滑落下来取得星星金币。

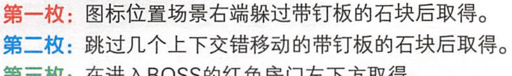
攻略要点：本关基本全是在一个巨大的毛毛虫身体上进行的，因为起伏不平所以会对玩家的行动造成相当大的不便。当吃得无敌星星后马里奥所经过的地方都会充满金币，如果在无敌星星没有消失前再去顶任何的“？”砖块还得再次出现无敌星星，这样可以一次获得数量不少的金币。



**W7-小城堡:**

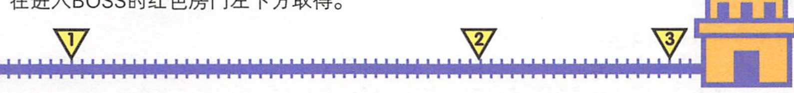
**星星金币的获得方法：**

第一枚：图标位置场景右端躲过带钉板的石块后取得。



第二枚：跳过几个上下交错移动的带钉板的石块后取得。

第三枚：在进入BOSS的红色房门左下方取得。



攻略要点：在本关中将出现非常多的带钉刺的石板，要谨慎地观察它们的行动规律，然后再制定自己的行进路线。只要有些耐心慢慢向前推进，还是非常容易的。

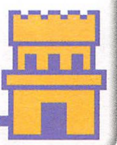
**W7-4:**

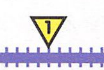
**星星金币的获得方法：**

第一枚：在图标处取得。

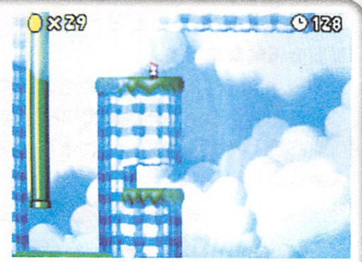
第二枚：在图标处取得。

第三枚：先利用蓝色旋转弹簧起跳落到粉色蘑菇平台上再次被弹起就可以得到星星金币。










**其它：**在取得第三枚金币的左侧有一个小的缺口，如图这里必须变成微小马里奥状态，利用粉色蘑菇平台跳到那个缺口中，再跳到顶端。这样就可以进入左侧的微小水管道了。从水管道中出来后会从隐藏路线中完成本关。

**攻略要点：**本关由许多蓝色旋转弹簧和粉色蘑菇平台组成，不断地利用它们起跳向上空飞行。星星金币的获得都比较容易，但不要错过另一条分支路线。

## W7-5：

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：**借助炮台作为踮脚顶上面的砖块引爆炸弹敌人，炸开左边的缺口后进入取得星星金币。

**第二枚：**用炸弹敌人将图标处一个微小水管道上方的砖块炸开，这里必须变成微小状态才能进入。来到隐藏场景后可以获得巨大红蘑菇，利用巨大的身躯将挡在星星金币上方的水管道推走，这样才能拿到。

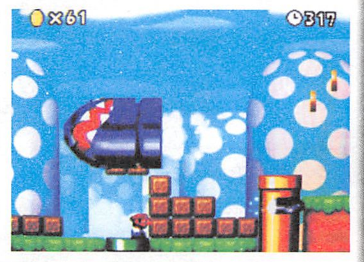
**第三枚：**在两组对射的炮台之间取得。

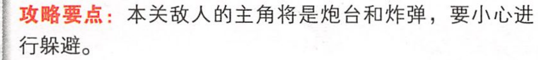







**其它：**在取得第三枚星星金币的右侧有一堆砖块盖在一个绿色水管道的上面，必须用炸弹敌人将砖块炸开后才能进入。这里一共有两个炸弹敌人，一个活动在砖块上面，另一个则是在左侧两组炮台的右边空地上。这里必须要利用到两个炸弹敌人才能爆破成功，一旦其中任何一个放错位置失败就得重新再来。首先应该先去引爆砖块上的炸弹敌人，位置最好是在两侧的第二个台阶上，然后去引爆另一个炸弹敌人，并将其抱到刚才炸开的砖块上，此时应该还剩一层砖块，只要位置合理就能够进入水管道了。（具体请见图示）从水管道的另一端出来就会从分支路线完成本关。



**攻略要点：**本关敌人的主角将是炮台和炸弹，要小心进行躲避。

## W7-6：

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：**过存储旗子后，在一个凹地中下面有两个可以飞行的乌龟敌人，将上层中间的砖块顶开，之后再将下层中间的砖块顶开会出现一棵升天树。来到天空中取得星星金币。

**第二枚：**就在取得第一枚星星金币时顶下的升天树的右侧场景取得。或者进入取得第一星星金币的空中场景后，从蘑菇平台上落下，正好就来到第二个星星金币的所在位置。

**第三枚：**取得第二枚星星金币后向右不远的位置可以看到一个长长的黄色水管道，进入后向右利用三个空中飞行的乌龟敌人作为踮脚，一直来到最右侧的蘑菇平台上，进入水管道出来后即可得到星星金币。








**攻略要点：**本关空中飞行的乌龟敌人非常之多，如果有火之花能力的话会好许多，三枚星星金币的取得位置比较集中，一定不要错过。

**W7-7:**

**星星金币的获得方法:**

第一枚：借在图标位置利用转轴小平台来到钢丝的尽头在这里获得。

第二枚：在松动的平台下面取得星星金币，之后再利用反弹跳踩墙上来。

第三枚：在图标位置当场景开始向右上方强行推进时在画面的左上方取得。












攻略要点：在本关中有一种在绳索上依靠马里奥像骑自行车一样不断踩平台前进的机关设计，需要玩家比较好的跳跃操作。

**W7-大城堡:**

**星星金币的获得方法:**

第一枚：在图标位置绿色移动平台的右上方取得。

第二枚：图标位置场景下方在带刺转动铁球的转轴上面取得。

第三枚：当绿色移动平台移动到红色BOSS房门所在的平台前时，一段时间后它会自动散落到陷阱中，而星星金币就处在这个空隙位置，想要得到它要站在绿色移动平台的最右端，当它全部散落前的一瞬间向右上方跳，取得星星金币的同时跳上平台。










攻略要点：本大关的BOSS颇为难缠，想要攻击它只有等待它俯冲下来时从上面踩它的身体。注意它扔下来的刺猬敌人在落地后还会弹起一下，当它受到两次攻击后会放射雷电来攻击马里奥。

## 特殊关卡

**W7-蘑菇1:**

进入方法：W7世界中任何一小关最后摘完旗子后“放礼花”结束就可出现

奖励道具：根据“礼花”的炮数而有不同的奖励道具

**W7-蘑菇2:**

进入方法：完成W7-1后用五枚星星金币换取

奖励条件：可以获得特殊变身道具(巨大红蘑菇)

**W7-蘑菇3:**

进入方法：从W7-鬼屋的隐藏路线进入

奖励条件：奖命蘑菇×N

**W7-蘑菇4:**

进入方法：完成W7-2后用五枚星星金币换取

奖励条件：随机获取一个普通变身道具（红蘑菇、火之花、蓝龟壳）

**W7-蘑菇5:**

进入方法：完成W7-3后用五枚星星金币换取

奖励条件：奖命蘑菇×N

**W7-蘑菇6:**

进入方法：从W7-4的隐藏路线进入

奖励条件：奖命蘑菇×N

**W7-A:**

进入方法：从W7-5的隐藏路线进入

星星金币的获得方法:

第一枚：关卡开始处从下面顶出几个隐藏的砖块然后从右侧的水管道进入取得。

第二枚：在场景右侧有个水管道可以将马里奥弹起，并且在空中能够获得许多金币，在下落的过程中按住方向键“右”，使马里奥始终贴着墙壁下滑，左侧有一个口向上的水管道，经



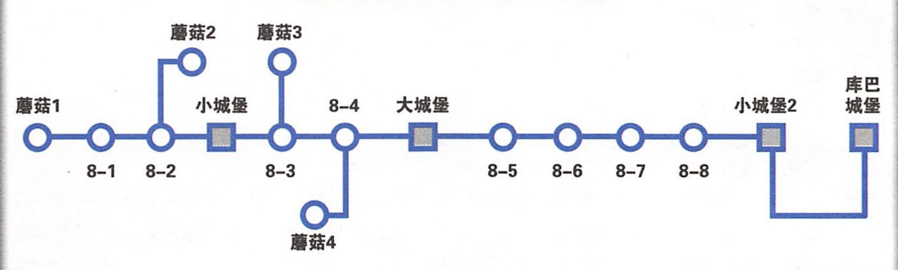
过它时用反弹跳进入左侧的水管道就可以来到一个隐藏的房间，星星金币就在这里。

**第三枚：**变身成微小马里奥状态，在场景左上方两个水管道之间利用反弹跳一直向上（其中右侧的水管道中会出现食人花）进入微小水管道，出来后即可获得星星金币。(具体如图示）




**攻略要点：**本关由许多互通的水管道构成，地形比较复杂，从水管道中爬来爬去的小毛毛虫是可以踩死的。

# 第八世界（W8）




## 普通关卡

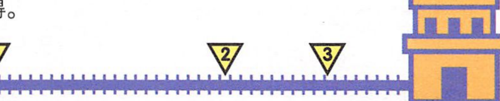
### W8-1:

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：**图标位置的陷坑上空有一个“？”砖块，从里面能够顶出一个弹簧，将它拿到右边两个砖块组成的小平台上，借助弹簧跳到上空中便可获得星星金币。

**第二枚：**借助炮台射出来的炮弹跳起取得星星金币。

**第三枚：**在巨型炮台左下方的小平台取得。




**攻略要点：**本关中会有一些乌鸦敌人俯冲来攻击马里奥，要小心不要被伤害到。

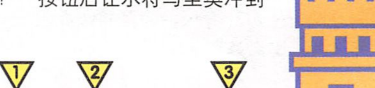
### W8-2:

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：**来到图标位置所在的场景，这里有许多的砖块，在靠近右侧墙壁大概2、3身位的地方使用“下压坐”，最后在空中会取得星星金币。

**第二枚：**取得第一枚星星金币后来到下一场景，顶下“？”按钮后使水升高，变成微小马里奥状态在右侧最上面的水管道上面使用反弹跳，可以在水面的正上方取得星星金币。

**第三枚：**在图标位置该区域分左右两个部分，顶下“？”按钮后让水将马里奥冲到右侧取得最顶端，在这里便可取得星星金币。




### W8-小城堡:

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：**图标处场景左侧取得。

**第二枚：**同样是场景左侧，蹲在（普通状态的马里奥站着就可以了）左右移动的石板上让它将马里奥带到里面去，用反弹跳向上跳就可以取得星星金币。

第三枚：来到关底小BOSS的红色房门前，会从空中飞过一个戴天使翅膀的“？”砖块跳到上面就可以看到星星金币了。此时如果是微小马里奥状态就可以直接跳起取得金币，而如果不是则要顶出隐藏的砖块才能得到。








攻略要点：本关中有许多石板在来回的移动，有些场景需要它们来推动马里奥移动才能通过。对付小BOSS小库巴的时候注意两旁的火焰，不要被烧到。

---

**W8-3：**

**星星金币的获得方法：**

第一枚：图标位置场景下方取得。

第二枚：取得第一枚星星金币后向右上方游顶开砖块后取得。

第三枚：图标位置场景下方，上面有砖块挡着，可以等大鳗鱼把砖块破坏了再下去得到，之后马上向前游从水管道脱出。







攻略要点：关卡中后期又会有巨大的鳗鱼尾随着追赶马里奥，星星金币的取得有些难度，关中有许多冒气泡的水管道可以利用它们来加速马里奥的游动速度。

---

**W8-4：**

**星星金币的获得方法：**

第一枚：借助平台跳上右上方的石块上取得。

第二枚：在几个小的空中平台的上方取得。

第三枚：在几个移动石板的下方可以看到一个微小的水管道，变成微小状态后进入吃得无敌星星后取得星星金币。









攻略要点：本关又会出现数量众多的蜘蛛敌人，一定要小心应付。

---

**W8-大城堡：**

**星星金币的获得方法：**

第一枚：在图标位置会在上方的一个小平台上看到星星金币，顶下下面的红色方块使得右侧下边的平台出现，跳上去来到右边顶这里的红色方块，此时左侧上边的平台会出现，跳上去回来就可以拿到星星金币。

第二枚：在图标位置的岩浆上方，乘坐移动平台时靠在左侧一边拿到后就离开，不要被岩浆中喷出的火球烧到。

第三枚：当遇到关中最后一个红色方块时保证前面出现的下边的平台（通过时中途会遇到障碍），这样在关底红色房门前跳到下面的平台上，进到里面后取得星星金币。








攻略要点：关中所遇到的红色方块可以控制场景中上下两个绳索上平台的出现，要合理的利用。关底对付库巴只要踩下右边的红色按钮就可以使它落到岩浆中。

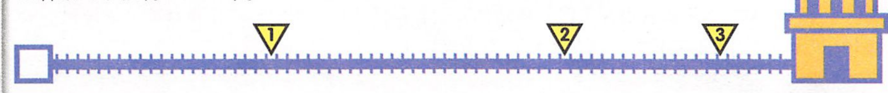
## W8-5:

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：**在图标位置下面的半圆体平台上取得。

**第二枚：**图标位置巨大的铁链圆盘左侧，将乌龟壳扔过去得到。

**第三枚：**关卡后期会经过连续数个半圆体平台，最后一个比较高但一定要跳上去，这样就可以获得星星金币。




**攻略要点：**半圆体平台不能长时间的站在上面，否则它会自己塌陷；而由铁链吊着的巨大圆盘会随着马里奥的位置而倾斜，需要玩家良好的操作才能通过。

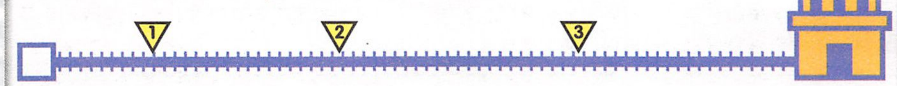
## W8-6:

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：**进入水管道将马里奥射到左边的平台上，利用左右场景互通来到右侧取得金币。

**第二枚：**在图标位置利用蓝色旋转弹簧将马里奥弹起，下落时将左侧的砖块打碎在里面取得星星金币。

**第三枚：**图标位置取得，依然是非常好找，但要从场景右侧进入才能取得。




**攻略要点：**关中场景下面会有岩浆追赶着马里奥前进，小心向上跳，场景左右两边是互通的，星星金币的位置都非常明显。

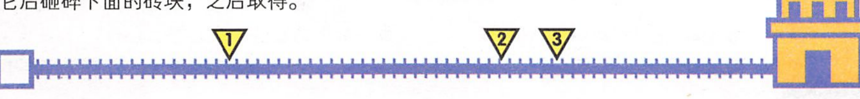
## W8-7:

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：**图标位置巨大乌龟敌人的下面，用加速跑过去直接得到。

**第二枚：**图标位置会有一个扔回旋镖的敌人，它的旁边就是星星金币。

**第三枚：**取得第二枚星星金币后向前一点会看到一个胖的乌龟敌人在扔锤子，顶死它后砸碎下面的砖块，之后取得。




**攻略要点：**本关中会出现许多乌龟敌人，尤其是空中飞行的那种可以利用它作为踮脚跳到更高的地方。

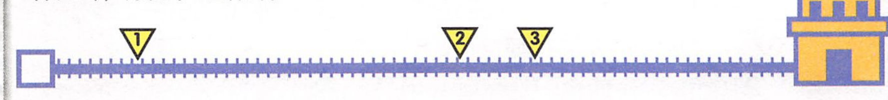
## W8-8:

**星星金币的获得方法：**

**第一枚：**关卡开始处的一个高台上，小心不要被岩石砸到。

**第二枚：**在图标位置仔细观察会在几个白色砖块的下面发现一个微小的水管道，等火山喷发出来的岩石将砖块砸碎，变成微小状态进入，在里面可以找到星星金币。

**第三枚：**这枚星星金币被砖块包围着直接是无法取得的，还是需要等岩石将周围的砖块砸碎，再跳到上面得到。




**攻略要点：**本关中背景的火山中会不断地喷出岩石，一定要小心别被砸到。当地面上的敌人被岩石碰到就会暴走要注意躲避。

## W8-小城堡2:

**星星金币的获得方法:**

**第一枚:** 关中在绿色移动平台上时，经过的上方一个凹槽中取得。

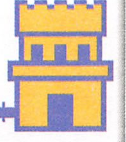
**第二枚:** 过了存储旗子后绿色移动平台会在空中“盘旋”好一阵才会上去，当它向右边前进时会发现右上方平台上星星金币，跳到上面取得后躲避火柱从另一端再次登上绿色平台。

**第三枚:** 到绿色平台移动到图标位置时在场景左上方有个缺口里面就是星星金币，用最快的速度跳上去取得，然后再回到绿色平台上。









**攻略要点:** 本关几乎都是在绿色移动平台上运行的，要看好它的运行轨迹，想要取得星星金币，对玩家的操作是个重大的考验，一定要小心突然飞出来的带刺的铁球。

## W8-库巴城堡:

**星星金币的获得方法:**

**第一枚:** 因为本关看不到图标位置所以星星金币的取得位置说明起来会比较困难，第一枚星星金币的取得场景是一处必须用冲刺下蹲才能进入的房间，在里面找到“？”按钮，将场景上下颠倒后在左上方取得。

**第二枚:** 在进入取得第一枚星星金币的房间前，如果先来到场景的左侧，将空中的一个砖块顶开会出现“？”按钮，按下后墙壁的左侧会出现一个升降平台，先不用管它按照上面的步骤拿到第一枚金币，从房间出来后会发现左边会多了一个升降平台，通过它进入左上方的房门，第二枚星星金币就藏在这里。

**第三枚:** 过了存储旗子后要过一个迷宫，经过的三处平台要按照下面的方法才能通过：第一个从下方平台穿过；第二个上方平台穿过；第三个则是从中间平台穿过。当穿越迷宫后就可以看到星星金币了，这里取得也比较麻烦，最直接的方法是存了一个缩小蓝色蘑菇，先将砖块砸碎，再变成微小状态进入取得。还有一种方法不需要特殊道具的辅助，砸碎砖块后，从右侧的平台开始助跑,不要理会中间的陷坑，可以一直跑到左下的平台来只要有足够的距离助跑就可以下蹲滑进去，这样就可以拿到星星金币了。

**攻略要点:** 最终BOSS战时将同时遇到小库巴和大库巴的共同挑战，小库巴的打法不变，还是要把它扔出来的龟壳返还给它，三次就可以干掉。大库巴就更容易了，虽然无法直接攻击到它，但是它最大的弱点就是行动缓慢，趁它跳起的瞬间从下方冲过去，踩下红色的按钮就可以跟它说拜拜了。其实这只是普通的打法，还有一种更加快速简单的打法，在进入本关之前存好一个巨大蘑菇，进入BOSS战后马上变身，秒杀BOSS！！

## 特殊关卡

### W8-蘑菇1:

**进入方法:** W8世界中任何一小关最后摘完旗子后“放礼花”结束就可出现

**奖励道具:** 根据“礼花”的炮数而有不同的奖励道具

### W8-蘑菇2:

**进入方法:** 完成W8-2后用五枚星星金币换取

**奖励道具:** 可以获得特殊变身道具(巨大红蘑菇)

### W8-蘑菇3:

**进入方法:** 完成W8-3后用五枚星星金币换取

**奖励道具:** 随机获取一个普通变身道具（红蘑菇、火之花、蓝龟壳）

### W8-蘑菇4:

**进入方法:** 完成W8-4后用五枚星星金币换取

**奖励道具:** 奖命蘑菇×N

**（附：使用路易进行游戏的方法，在选择存档画面下按住L键+R键+START键再按A键进入就可以使用路易了。）**

# 炼狱弍

RENGOKU
The Stairway to H.E.A.V.E.N.

| PSP | Hudson | 2006.04.27 |
|---|---|---|
| | ACT | 1-4/5040日元 |
| 炼狱2通往天堂的阶梯 | 记忆容量480KB | |

在上一作中主人公最终离开了塔，但是出来后发现这种塔并不止一个。当初在创建塔之时，塔的设计者们在塔的管理“母脑”的设计方针上出现了分歧。塔创建的目的是创造最强的战士，然而这个最强应该如何实现，并且塔的目脑应该建立怎样的管理，成了学者们讨论的问题。因此塔的设计者兼负责人维尔吉流斯博士做了一个提案。

“没有必要解决思考方针，把所有的意见综合在一起就行，能够把最强的ADAM制造出来的塔就是最优秀的方针了吧！”这个方针提出后，多个塔排列到了世界上。

某位科学家认为：“按照情况使用武器，能够持续打倒对手就是最强的ADAM。”另外的科学家认为：“塔内的环境不能单调，应该按照外界的多样环境设计。”这个科学家的名字叫作贝尔特里奇，她的任务是负责塔中8层环境设置。

## 基本操作

| 摇杆（十字键） | 移动<br>（按住R键）横向平移<br>（同方向快速按两次）紧急回避 |
|---|---|
| △ | 头部攻击 |
| □ | 左臂攻击 |
| ○ | 右臂攻击 |
| × | 胸部攻击 |
| L | 锁定敌人/解锁 |
| R | 正视方向 |

## 基本系统

打败所有挡路的敌人，到达塔的顶点！

游戏的目标和前作相同，就是打败塔中的敌人，这个过程中能够获得并使用他们的武器和装备，最终登上塔的最高层。主角中途死亡的话，身上的道具和武器会掉落在原地，然后身体返回0层。

在游戏中进入菜单会看到每层有若干房间为红色，这是玩家要去打败指定敌人的房间。干掉所有红色房间的敌人后，返回终端机器处，进入红色传送器即可进入BOSS房间。干掉BOSS后就可以进入塔的下一层了。

## 菜单详解



1当前耐久力2最大耐久力值3物理防御值4电子防御值5“金钱”数6菜单7头部装备8左臂装备9右手装备10胸部装备11脚部装备12熟练度图表●按□键改变自身颜色



# 系统详解

在游戏中按Start键进入菜单，Help选项中有详细的游戏说明。由于是日文，有些读者也许不能看懂。下面就是说明中比较重要的信息，相信通过它会对游戏有更加深入的了解。

## 1-1主角能力

耐久力：通俗的讲就是体力或者HP。当ADAM受到敌人的攻击使耐久力下降为0时，ADAM会掉落身上的所有武器，并返回塔的第0层。

物理防御力：抵抗物理攻击的能力。在终端机器处可以提升物理防御力。在游戏中按Start键，进入ITEM选项，按R键可以查看武器的物理攻击力。

电子防御力：抵抗电子攻击的能力。在终端机器处可以提升电子防御力。在游戏中按Start键，进入ITEM选项，按R键可以查看武器的电子攻击力。

## 1-2过热

武器有过热设定，连续使用一个武器会使零件热度上升。当热量超过界限时，这个武器就暂时不能使用。所以使用武器时要多注意热量槽，最好多个武器交替使用。使用容易过热的重武器更应该注意这点。

## 1-3武器槽

主角身体多个部分可以装备武器，分别是：头部、手臂（左右）、胸部、脚部。通过升级，每个部分最多有5个武器槽位置，根据武器占用武器槽的数量合理装备。




## 1-4熟练度

共有5种武器的熟练度，它们分别是：

| 1格斗（Grapple） | 近身攻击 |
|---|---|
| 2剑击（Slash） | 刀剑类近身攻击 |
| 3冲击（Impact） | 火箭、机雷等爆炸冲击攻击 |
| 4实弹（Bullet） | 子弹类实弹远程攻击 |
| 5电子（Quantum） | 电击、粒子武器攻击 |

通过反复锻炼使主人公自身熟练攻击力和防御力增加，这就是熟练度。

熟练度的上升和使用的武器有关。打倒敌人时使用的武器的熟练度会上升。

## 2-1武器说明

武器的种类：游戏中共有3种类型6大类的武器，分别是：

| 攻击类武器 | 格斗 | 刀剑 | 铳炮 |
|---|---|---|---|
| 防御类道具 | 盾 | 盔甲 | |
| 辅助类道具 | 脚 | | |

攻击类武器装备在头部、手臂、胸部

防御类武器装备在手臂、胸部

辅助类武器装备在脚部

## 2-2武器的基本性能

选择武器时按R键可以查看武器的详细性能。

详细内容：

武器名称

关于武器介绍

使用回数、热上升值、攻击力（物理攻击力、热攻击力）

图表化的数值说明

使用效果说明

## 2-3武器的附加效果

总共18种附加效果：

| | |
|---|---|
| 移动速度上升 | 冷却加强 |
| 耐久力回复 | 物理眩晕攻击 |
| 电子眩晕攻击 | 浮空攻击 |
| 击倒攻击 | 延迟攻击 |
| 击退攻击 | 防御破坏 |
| 能量消失 | 房间部件破坏 |
| 蓄力攻击 | 防御不能 |
| 会心攻击 | 可以移动使用 |
| 增大连击数 | 贯穿弹 |

## 2-4武器的强化

连续使用同一种武器会提高武器能力，当

打倒敌人的时候会随机提升能力，但提升不是固定的。由于是随机的，不能靠意志。

强化分为三种：

EN——能量

HE——抑制温度上升

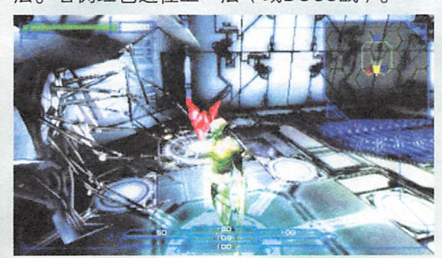
PR——武器附加属性发动率提高

## 2-5武器查看

按R键观看武器性能，根据武器不同项目不同。

## 3-1终端

在每层开始的墙上，有一个可以升级的地方叫终端。在终端前按○键连接终端。连接终端后耐久力和武装能量完全恢复。终端的左右两侧分别设置了传送装置。左侧蓝色通往下一层。右侧红色通往上一层（或BOSS战）。



## 3-2装备

变更装备顺序是：选择部位，选择装备，装备设置。

按△键把装备还原为“金钱”。

## 3-3强化

使用得到的“金钱”强化主人公，可以强化的项目有5种：

1.最大耐久力

2.物理防御

3.电子防御

4.各部位装备的武器数

5.各部位的耐热性

## 3-4查看道具

按R键查看详细信息。按L键排列武器顺序。按△键把装备还原为“金钱”。

## 3-5存档管理

## 3-6音量设置

## 4-1游戏中菜单

## 4-2查看道具

和3-4相同。

## 4-3音量设置

和3-6相同。

## 5-1移动



## 5-2攻击方法

## 5-3锁定系统

## 5-4选择武器

## 6-1关于阶层

打倒所有BOSS才能通过，红色房间。

有些门进入后会被敌人锁住，干掉敌人才能打开。这种房间的门是特殊的，可以看出。




## 6-2区域地图

在地图上可以看到如下标志：

黄色方形：出发的地方。

红色三角：去上层的传送器。

蓝色三角：去下层的传送器。

红色房间：有重要敌人的房间。

蓝色方形：去过的房间。
绿色菱形：返回终端的传送装置。



### 6-3强敌房间

地图中的红色房间中有重要的敌人，要把他们全部干掉才能去BOSS战。这些敌人都不能打败的话，最好得到新武器再去BOSS处。

### 6-4返回装置

红色房间中设有返回装置，锁定敌人时不能使用，打倒所有敌人才能使用。在地图上用绿色菱形表示。

### 7（1-6）武装胶囊

武装胶囊就是前面所说的武器。游戏中这个名词的含义是使ADAM的身体化为各种武器实体化的胶囊。这个打倒敌人有时会出现。出现的是敌人身上的武装，然后在终端处装备。有耐久力回复胶囊，弹药恢复胶囊，使过热恢复正常的胶囊，全回复胶囊。

### 7-7能力强化道具

获得能力强化道具后可以持续一定时间，并获得以下效果：
不受伤害　不减能量　不会过热　连击数无限

### 7-8道具种类

道具的颜色可以判断种类：
紫色：完全恢复　黄色：耐久力
橙色：能量恢复　水蓝色：冷却剂
白色：能力强化

### 7-9大型仓和防御壁

在塔中很多层都设置了大型箱子作为障碍物，破坏这些箱子有时会出现道具。有些地点会出现可以破坏的大型防御壁，可以利用防御壁回避敌人的攻击。破坏的箱子和防御壁换层后会再次出现。

### 8-1战术

不要害怕战败。



### 8-2积极攻击敌人，追求“鞭尸”

干掉敌人后他身上会出现红色槽，继续攻击会变长。这表示的是打倒敌人后继续攻击量。攻击量越高，越能提高道具掉落率。这种手段是不是很像“鞭尸”。

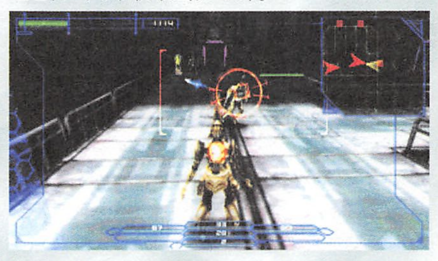
### 8-3紧急回避

多使用紧急回避。因为紧急回避时角色呈无敌状态，所以在被困时使用可以方便地逃离险境。

而倒地后使用紧急回避可以迅速站起。不过连续使用会使脚部过热，这点需要注意。

### 8-4连击

各部位连携攻击能使战斗更加有利。利用身体不同部位的武器进行有节奏的攻击，可以实现更高速的攻击。身体不同部位不同武器的组合方式可以使攻击力上升。



### 8-5强化能力

游戏最初强化电子防御和物力防御能力对游戏发展比较有利，强化脚部可以多用紧急回避。

### 8-6合理装备武器

### 8-7合理升级

# 塔层描述和BOSS特点

### 第一层 傲慢

废墟场景。天花板很低，给人压抑的感觉。

## 马尔斯 被傲慢之罪囚禁的灵魂

第一层的马尔斯是个巨大的形体，武器装备上遥遥领先于ADAM。尤其是其机动性非常出色，手臂和头部的打击能力突出。因为其连续攻击较强，被他连续技打上非常危险，所以要注意躲避。



### 第二层 嫉妒

通常是黑暗的场景。在明暗变化大的地方，隐藏在暗处的敌人很难看到。

## 吕卡翁 被嫉妒之罪囚禁的灵魂

第二层BOSS名字叫做吕卡翁，由于场景的关系，在第二层中他是个非常难看见的敌人。他装备着强力的双手武器，以快速的移动速度进行跳跃切割等攻击。同时，根据他装备的特殊道具有反锁能力，所以他会避开对其的锁定，总之他是个很难对付的敌人。



### 第三层 愤怒

火焰和烟雾缭绕的场景。使人想到工厂的炼钢炉，在这里死去的机器人也可以继续活动。

## 米诺斯 被愤怒之罪囚禁的灵魂

全身闪着红光的米诺斯，由于对火焰的适应能力，他把火焰攻击作为主要的攻击手段。特别是装备的道具“地狱火”，是一种可怕的地面运动并且能够自动追尾的火焰武器。踩在他发射的火焰上必然会使自身部件过热。脚部装备高级冷却装备或者液冷式冷却装备和他作战比较有利。同时，他的其他武器也是非常厉害的。近距离很容易被其吹飞式武器弹开。使用紧急躲避一边避开他发射的火焰，一边对其进行攻击。



### 第四层 怠慢

地上遍布了巨大的转动设施，不用外力也能够持续工作，所以这种地面会永远持续转动。

## 布里亚柔斯 被怠惰之罪囚禁的灵魂

BOSS所在的房间呈环状，地面是转动设备，中间是空的，所以和BOSS战斗几乎没有躲避的地方。这里的BOSS名叫布里亚柔斯，他是一个非常特殊的BOSS。双臂上装备着能够射出反射激光的武器，一边在场地周围快速旋转一边射击发出全方位的反射激光。所以要和他战斗，电力防御高的道具就成了必然的装备，而接近战是战胜他的首选战术。



### 第五层 贪欲

这层中有无数移动的柱子。它们会上下移动，挡住去路。

## 斯芬克斯 被贪欲之罪囚禁的灵魂

斯芬克斯是与马尔斯相似的巨大BOSS，但是他的攻击不像马尔斯那样单纯的近距离攻击。而是会使用交互远近攻击。从距离的重力流弹连射，再加上榴弹发射器的高热爆炎攻击。这个场景是通道型的，所以经常会一瞬间被火焰包围陷入过热状态。

沿距离攻击结束后，会使用巨大身躯和门一样的双臂使用突进攻击。由于身躯堵塞了道路，所以没法绕到身后。如果不用盾进行防御或者迅速使用冲刺逃离的话，瞬间就会被压扁。想打倒他只能够有效地躲避攻击，逐渐削弱它的耐久力。千万别用近身武器上去拼命。



### 第六层 贪食

这层外表看似没有什么特点，但是这里的道具掉落率极少。

## 阿琉喀麦恩 被贪食之罪囚禁的灵魂

阿琉喀麦恩是炼狱2 BOSS中体积最大的，自己不会移动。如果一个炮台一样在地图中间旋转攻击。从身躯中放出来的攻击有，燃烧弹、等离子剪刀、素粒子射线，以及全方位的

冲击波。装备的武装中的盾是必需的。

可以利用圆形地图周围设置的移动柱体当作盾来躲避攻击，但冲击是不能用盾来防御的，需要在恰当时机使用紧急回避躲开。



### 第七层 爱欲

这层房间的特点是非常狭窄，所以和对手的战斗都在极端近的距离。

## 斯塔提乌斯 被贪色之罪囚禁的灵魂

斯塔提乌斯是个人形的BOSS，但体格的大小比主角大很多。他只装备了近身武器，但是攻击力非常高，在此基础上还会使用组合技攻击。最有威胁的是其头部装备的零式装备。这个武装是一个使用瞬间移动的武器。无论从多远距离进行攻击，他都可以一口气缩短距离使出连击，绝对不能大意。特别是这个地图中设置了很多移动柱体，使用远距离攻击非常困难。只能使用紧急攻击或盾防御，加上利用柱体进行回避。对他一点一点进行伤害。



## 天堂入口

炼狱7层完成后，会出现天堂奖励关。天堂分为ABC三个，每个33层，总共99层。三个天堂可以随意进入。每层的规则玩法不同。11层一个BOSS，共9个。打完所有天堂后，最上层有一个总BOSS在等待玩家。

### 天堂A

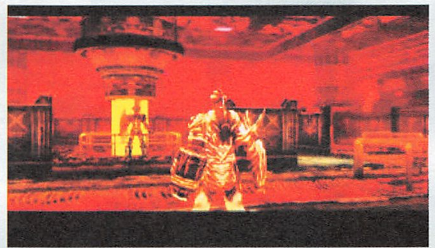
所有数值回复初期状态，入手的武装不能使用。现地获得武器，子弹有限。节约子弹获得升级，慢慢进行。多余的武装可以还原为金钱，各部分的空格一开始就是5格，前期不太难。

### 天堂B

所有数值回复初期状态，入手的武装可以使用。看起来条件优越，但一开始敌人就很强力，没有强大的武器很难战斗。但是在这个区域被打倒后，武器会掉落，而且不能再次拾取，就是说会失去它。武器选择要慎重。无论到哪被打倒后会掉到最底层。

### 天堂C

稀有道具的宝库，每层有3到6个房间相连，越往前走装备着稀有道具的敌人就会出现。只要把第一个小房间打通，通向上层的传送装置就会启动。只是想通过这个区域的话，是非常简单的。但是这个区域的主要目的是获得稀有武装，所以需要不入虎穴焉得虎子的精神战斗。一旦被打倒再次区域中获得的武器就会全部丢失。一旦得到了想要的武器立刻撤退是一个方法。





文、责/剑纹

| PSP | CAPCOM | 2005.12.01 |
| --- | --- | --- |
| | ACT | 1-4人/5040日元 |
| 怪物猎人P | | 记忆容量192K |

MONSTER HUNTER PORTABLE

モンスターハンター ポータブル

# 村长任务解析

在《怪物猎人P》中，村长的任务是为刚接触游戏的玩家熟悉各种操作，以及熟悉各种飞龙打法而设立的。而且，村长处的任务比起集会所要简单一些，也是为了集会所的任务而打基础，不过，对于新手或不是很擅长动作游戏的玩家来讲，村长处的有些任务还是具有一定难度的，为了面向这些玩家，本期给大家带来的就是村长任务解析。

任务失败条件：当体力为0时，会扣除1/3报酬，当扣3次后（也就是报酬为0时）任务就算失败了。此外，限制时间为0时也会任务失败。以上两个是采集、讨伐任务的失败条件。捕获任务的失败条件除了这两个外，还有就是将要捕获的猎物杀死。由于失败条件都是一样的，所以在正文中就不再单列出来了。

由于版面有限在对飞龙的战法上只说主要的。



★☆☆☆☆☆

## ハンタ一の基本、生肉の入手

任务类型：采集

限制时间：50分

任务地点：森と丘

成功条件：将两个生肉放进交货箱

基本报酬：龙骨【小】×1(4%) 钓りバッタ×1(25%) 钓りバッタ×1(25%) なぞの骨×1(25%) なぞの骨×1(20%) 龙骨【小】×2(1%)

任务要点：到1区杀草食龙，从身上剥取生肉，放到红色的交货箱中。

## ハンタ一の基本、肉の调理

任务类型：采集

限制时间：50分

任务地点：森と丘

成功条件：将一个熟肉放入交货箱

基本报酬：龙骨【小】×1(4%) 钓りバッタ×1(25%) 钓りバッタ×1(25%) なぞの骨×1(25%) なぞの骨×1(20%) 龙骨【小】×2(1%)

任务要点：使用烤肉架进行烤肉，按○键结束烧烤。在音乐没结束前，肉不会发生任何变化，仍然是生肉。音乐结束后，根据时机不同会烤出生烤肉、熟烤肉和糊烤肉三种。

烤出熟烤肉的关键是在音乐结束后在肉刚变色时按，这是比较直观的方法，还可以看肉的角度或心中读秒。

## ハンターの基本、アイテム探索

任务类型：采集
限制时间：50分
任务地点：森と丘
成功条件:将两个药草和一个蜘蛛巣放入交货箱
基本报酬：钓り**バッタ**×1(25%) 钓り**ミミズ**×1(25%) **なぞの**骨×1(25%) 药草×1(15%) **ハチミツ**×1(5%) 怪鸟**の**鳞×1(5%)
任务要点:药草在3、4区都有,特点是一朵花。蜘蛛巣在6区的山顶上。最简单的方法是到女商人那里买两个药草和一个蜘蛛巣，直接放到交货箱就算完成了。

## ハンターの基本、アイテム调合

任务类型：采集
限制时间：50分
任务地点：森と丘
成功条件：将两个回复药放入交货箱
基本报酬：钓り**バッタ**×1(20%) 钓り**ミミズ**×1(20%) **なぞの**骨×1(25%) 药草×1(15%) **ハチミツ**×1(5%) 怪鸟**の**鳞×1(5%) 赤**の**种×1(5%) 绿**の**种×1(5%)
任务要点：调和用的**アオキノコ**在8区的蘑菇堆里可以采到，另外到6区杀小猪，通过剥取也可以得到。药草还是在3、4区。简单方法是从行商人那里买两个回复药直接通过。

## ハンターの基本、钓り

任务类型：采集
限制时间：50分
任务地点：森と丘
成功条件：钓一条**サシミウオ**放入交货箱
基本报酬：钓り**バッタ**×1(15%) 钓り**ミミズ**×1(15%) **なぞの**骨×1(15%) 药草×1(15%) **ハチミツ**×1(5%) 怪鸟**の**鳞×1(5%) 赤**の**种×1(15%) 绿**の**种×1(15%)
任务要点:钓点在11区,冲过来的野猪可以清掉。

## 初めてのモンスター讨伐！

任务类型：讨伐
限制时间：50分
任务地点：森と丘
成功条件：打倒三只**ランポス**
基本报酬：**ランポスの**鳞×1(20%) 龙骨【小】×1(25%) **ランポスの**牙×4(25%) **ランポスの**皮×1(25%) **ランポスの**牙×8(4%) **ランポスの**牙×12(1%)
任务要点:**ランポス**在8区,非常简单的讨伐任务。

## 森のキノコ狩り

任务类型：采集
限制时间：50分
任务地点：森と丘
成功条件：将7个特产**キノコ**放入交货箱
基本报酬：**アオキノコ**×1（25%）**ニトロダケ**×1（25%）毒**テングダケ**×1（25%）**マヒダケ**×1（20%）**マヒダケ**×3（4%）**マンドラゴラ**×1（1%）
任务要点：特产蘑菇在3、8、10区可以采集到，如果不够的话，可以到6区杀小猪剥取。

## 武具职人へのプレゼント

任务类型：采集
限制时间：50分
任务地点：森と丘
成功条件：将5个**ケルビの**角放入交货箱
基本报酬：**ケルビの**皮×2(15%) 药草×1(25%) **ネンチャク**草×1(25%) **ケルビの**皮×1(4%) **ハチミツ**×1(4%) **ハチミツ**×1(1%)
任务要点：2区和3区的**ケルビ**可以通过反复进出，无限打。**ケルビの**角是调和古老的秘药的必备材料，以后也可以来这个任务刷。

## 潜入！飞龙の巣！

任务类型：采集（搬运）
限制时间：50分
任务地点：森と丘
成功条件：将1个飞龙蛋放入交货箱
基本报酬：怪鸟**の**鳞×1(15%) 药草×1(25%) **ネンチャク**草×1(35%) **ペイントの**实×1(20%) 荣养剂×1(4%) **たまご**券×1(1%)
火龙部位破坏的报酬：火龙**の**鳞×1(90%) 火龙**の**甲壳×1(10%) 龙**の**爪×3(90%) 火龙**の**翼爪×1(10%)
任务要点：搬运任务在装备带有搬运达人技能后

会非常方便，这个任务可以以后再做。从火龙巢把蛋搬出来后是关键。把蛋摔一次后，可以把路上的龙清掉。以初期装备是打不过火龙的，不用跟它纠缠。

★★☆☆☆☆

## 强敌！ドスランポス现る！

任务类型：讨伐（紧急任务）
限制时间：50分
任务地点：森と丘
成功条件：打倒**ドスランポス**
基本报酬：鸣き袋×1(15%)、**ランポスの**牙×8(20%) **ランポスの**皮×1(20%) **ランポスの**鳞×1(20%) **カラ**骨【小】×8(20%) 鸣き袋×1(4%) **ドスランポスの**爪×1(1%)
任务要点：这个任务可以在一开始就去做。**ドスランポス**最初在10区出现，要注意**ドスランポス**的特技是召唤它的“随从”们，在有必要的时候可以使用闪光玉。这个任务一上来有4个闪光玉，在后面可以到这个任务中来拿闪光玉，毕竟不连动的话，光虫还是很稀有的。

## 密林の大怪鸟

任务类型：讨伐
限制时间：50分
任务地点：密林
成功条件：打倒**イャンクック**
基本报酬：怪鸟**の**翼膜×1(1%) 鸣き袋×2(25%) 龙骨【小】×5(25%) 龙骨【中】×1(25%) 鸣き袋×3(20%) 怪鸟**の**鳞×4(4%) 火炎袋×1(1%)
任务要点：怪鸟是最初登场的飞龙，由于身上有壳，在打它之前，最好造一个有绿槽的武器。闪光玉会对新手有很大帮助，此外，音爆弹对怪鸟也有特效，但音爆弹的效果过后，怪鸟会直接发怒。

## 白ランポスたちを讨伐せよ！

任务类型：讨伐
限制时间：50分
任务地点：森と丘
成功条件：打倒10只白**ランポス**
基本报酬：**ランポスの**白鳞片×2（20%）龙骨【小】×1(25%) **ランポスの**牙×4(25%) **ランポスの**白鳞片×1(25%) **ランポスの**牙×10(4%) **ランポスの**牙×20(1%)
任务要点：白**ランポス**在2、3、8区出现，除了白**ランポス**外，毒怪鸟也在这个任务中客串，以现在的装备打起来会很吃力，还是老实完成规定任务吧。

## 幻のキモを追え！

任务类型：采集
限制时间：50分
任务地点：砂漠岩地
成功条件：将三个鱼龙**のキモ**放入交货箱
基本报酬：鱼龙**の**颚×1（15%）龙**の**爪×1（20%）鱼龙**の**牙×1（20%）龙骨【小】×1（20%）龙骨【中】×1（20%）**ハレツアロワナ**×10（4%）**バクレツアロワナ**×2（1%）
任务要点：和沙龙战斗时，音爆弹是非常必要的，不然会浪费太多的时间，如果觉得任务里的音爆弹不够的话可以用鸣袋+爆药自己调和。在沙漠中，如果不使用避暑药，体力会慢慢减少。

## 白毛と黑毛の斗技场

任务类型：讨伐
限制时间：20分
任务地点：大斗技场
成功条件：击退25只白猫
基本报酬：肉球**のハンコ**×1(31%) 肉球**のハンコ**×2(4%) **マタタビ**×3(45%) **ギルドチケット**×1(15%) 烧き肉券×1(5%)
任务要点：比较简单的任务，但是比较烦，白猫会用小桶炸弹攻击，黑猫会偷东西。由于黑猫的数量很多，为了避免偷走重要物品，可以到女商人那里买**マタタビ**，黑猫在偷的时候就会先偷走这个。

## 大怪鸟イャンクックを倒せ！

任务类型：讨伐
限制时间：50分
任务地点：森と丘
成功条件：击退青怪鸟
基本报酬：青怪鸟**の**软壳×1(1%) 鸣き袋×2(24%) 龙骨【小】×5(25%) 龙骨【中】×1(25%)鸣き袋×3(20%) 青怪鸟**の**鳞×4(4%) 火炎袋×1(1%)
任务要点：和对付普通怪鸟的方法相同。

## 森の中の异变

任务类型：讨伐
限制时间：50分
任务地点：森と丘
成功条件：击倒10头**ブルファンゴ**
基本报酬：**ファンゴの**毛皮×2(15%) **げどく**草×1(25%) **ネンチャク**草×1(20%) **ファンゴの**毛皮×1(30%) **ハチミツ**×1(4%) **ハチミツ**×1(1%) 烧**き**肉券×1(5%)
任务要点：野猪出现在8、9、10三区。

## 巨大昆虫、发生！

任务类型：讨伐
限制时间：50分
任务地点：密林
成功条件：打倒30只**ランゴスタ**
基本报酬：**ランゴスタの**羽×1（35%）**ランゴスタの**甲壳×1（35%）**ネンチャク**草×1（5%）**ネンチャク**草×1(10%) **モンスターの**体液×1(4%) 雷光虫×1(1%) **カンタロスの**羽×1(5%) **カンタロスの**甲壳×1(5%)
任务要点：和虫子打交道的任务，用一般武器打一下虫子就会碎掉，这样就不能剥素材,只有较低的几率会保持完整。用毒**けむり**玉即可以杀死虫子,又可以保证虫子尸体完整,可以剥取。

## クリスタルハンティング！

任务类型：采集（搬运）
限制时间：30分
任务地点：沼地
成功条件：将一个灰水晶**の**原石放入交货箱
基本报酬：宝石券×1(4%) 铁矿石×1(25%) 铁矿石×4(22%) 大地**の**结晶×1(25%) 大地**の**结晶×2(20%)
任务要点：在7区或11区采掘，路程比较长，一定要有搬运达人这个技能，不然会很不方便。

★★★☆☆☆

## 大地を泳ぐモンスター

任务类型：讨伐（紧急任务）
限制时间：50分
指定地：砂漠岩地
成功条件：击倒**ドスガレオス**
基本报酬：龙骨【大】×1(10%)、龙**の**爪×1(25%)、龙骨【中】×1(25%)、鱼龙**の**牙×1(20%)、鱼龙**の**颚×1(15%)、**ハレツアロワナ**×5(4%)、**バクレツアロワナ**×2(1%)
任务要点：打法和之前差不多,如果为了节省时间,音爆弹和音爆弹的素材还是要多带一些。用染色球可以方便地确认大沙龙的位置，周围的小沙龙不必理会。大沙龙在体力很少的情况下会逃到3区睡觉。

## イャンクックを捕まえろ！

任务类型：捕获
限制时间：50分
指定地：森と丘
成功条件：捕获怪鸟
基本报酬：火炎袋×1(7%) 龙**の**爪×5(5%) 鸣**き**袋×5(5%) 龙骨【小】×1(5%) 龙骨【中】×1(5%) 龙骨【大】×1(5%) 怪鸟**の**鳞×1(20%) 怪鸟**の**甲壳×1(20%) 怪鸟**の**翼膜×1(20%) 怪鸟**の**耳×1(6%) 巨大**なクチバシ**×1(2%)
任务要点：战斗方面和之间讨伐怪鸟的方法大致相同，这里就不再多提了。这是游戏中第一个捕获任务，任务中给了一个陷阱，还提供了陷阱工具，加上网可以调和出陷阱。捕获飞龙的时机是在它虚弱的时候，而部分飞龙都有虚弱的特征。怪鸟虚弱的特征是耳朵放平下来，此时就可以放下陷阱，等它掉入陷阱后就可以扔捕获用麻醉玉了。

## ランポスの群れを讨伐せよ！

任务类型：讨伐
限制时间：20分
指定地：森と丘
成功条件：击倒20只**ランポス**
基本报酬：**ランポスの**皮×2（25%）龙骨【小】×1(25%) **ランポスの**牙×6(25%) **ランポスの**鳞×2(20%) **ランポスの**牙×12(4%) **ランポスの**牙×24(1%)
任务要点：这个任务并不难，不过在这个任务中出现了黑狼鸟，黑狼鸟是要通过和PS2联动才能出现的飞龙，而在这个任务里是跟各位打个招呼。一般情况以目前的实力是无法打过，有条件的玩家以后可以用PS2的《怪物猎人2》和PSP版联动再去打，如果没有条件，以这一只的材料也造不出什么好的武器防具。下次再打这个任务时里面就不是黑狼鸟,而是雄火龙了。

## ドスランポス、再び！

任务类型：讨伐
限制时间：50分
指定地：森と丘
成功条件：击倒两只**ドスランポス**
基本报酬：鸣き袋×1(15%) **ランポスの**牙×8(20%) **ランポスの**皮×1(20%) **ランポスの**鳞×1(20%) **カラ**骨【小】×8(20%) 鸣き袋×1(4%) **ドスランポスの**爪×1(1%)
任务要点：对付**ドスランポス**的方法和之前没有区别，只是这个任务中会有火龙出来捣乱，看到它的话对它扔染色球，这样方便确认位置。虽然离正式打火龙的任务不远了，很多玩家在此也有了能打败火龙的实力了，不过由于不是专门的火龙任务，报酬会少很多。

## 草食龙の卵を持ちかえれ！

任务类型：采集（搬运）
限制时间：50分
指定地：砂漠岩地
成功条件：将三个草食龙蛋放入交货箱
基本报酬：勇气**の**证×1(5%) **ハチミツ**×3(20%) 怪力**の**种×1(20%) 忍耐**の**种×1(20%) **なぞの**头骨×1(20%) **たまご**券×1(15%)
任务要点：搬运的数量比较多，路程也比较远，更需要有搬运达人的装备，如果有强走药就更好了（最简单的方法是在行商婆婆那里买增强剂，然后和生烤肉调和）。蛋在8区的中央，走7区→2区的路线有些远，可以选择10区→4区→3区→1区的路线，如果有强走药就无所谓了。时刻注意路上的杂兵，多数区的杂兵都是不能清掉的。

## 燃石炭采掘指令

任务类型：采集
限制时间：50分
任务地点：密林
成功条件：将10个燃石灰放入交货箱
基本报酬：**マカライト**矿石×1(1%) 铁矿石×1(24%) 铁矿石×2(25%) 大地**の**结晶×2(25%) 圆盘石×3(20%) **マカライト**矿石×2 (4%) **マカライト**矿石×4(1%)
任务要点：在9区可以采掘到，10区的矿点可以无限采掘,多带几把镐，此外可以带着“回家玉”，可以节省从10区跑回的时间。

## ゲネポス讨伐作战！

任务类型：讨伐
限制时间：50分
指定地：沼地
成功条件：击倒20只**ゲネポス**
基本报酬：**ゲネポスの**皮×3（25%）龙骨【小】×1(25%) **ゲネポスの**麻痹牙×4(25%) **ゲネポスの**鳞×3(20%) **ゲネポスの**麻痹牙×10(4%) **ゲネポスの**麻痹牙×20(1%)
任务要点：要小心**ゲネポス**的麻痹效果，不要被它们围攻。

## ドスゲネポスを狩れ！

任务类型：讨伐
限制时间：50分
指定地：沼地
成功条件：击倒两只**ドスゲネポス**
基本报酬：**ゲネポスの**鳞×4(15%) 龙骨【小】×2(20%) **ゲネポスの**麻痹牙×5(20%) **ゲネポスの**皮×4(20%) **カラ**骨【小】×12(20%) **ゲネポスの**麻痹牙×15(4%) 麻痹袋×1(1%)
任务要点：由于都是会麻痹的，要尽量先清除周围的杂兵，不然一被麻痹就不好办了。

## イーオス讨伐作战！

任务类型：讨伐
限制时间：50分
指定地：密林
成功条件：击倒20只**イーオス**
基本报酬：**イーオスの**皮×2(25%) LV1 龙骨【小】×1(25%) **イーオスの**毒牙×3(25%) **イーオスの**鳞×2(20%) **イーオスの**毒牙×6(4%) **イーオスの**毒牙×15(1%)
任务要点：**イーオス**的体力比之前两种速龙要高，而且还会使你中毒，最好带上解毒药。

## ゲリョスを讨伐せよ！

任务类型：讨伐
限制时间：50分
指定地：沼地
成功条件：击倒**ゲリョス**
基本报酬：**ゴム**质の皮×1(1%) 龙骨【中】×1(24%) 龙骨【小】×5(25%) 龙**の**牙×3(25%) 龙**の**爪×1(20%) 毒袋×1(4%) **ライトクリスタル**×1 (1%)

任务要点：在打毒怪鸟前，首先要把周围的野猪清掉。毒怪鸟斩击弱点在颈、背、尾，弹击弱点在头和尾。特别要注意的是闪光玉对它毫无效果。毒怪鸟攻击方式比较多，用嘴啄的时候会有一定几率偷取你身上的物品；用尾巴攻击的时候尾巴会变长；用毒攻击和狂奔是惯用招数。此外，毒怪鸟还会用头上的“装置”对你用“闪光玉”，这一招可以背对它防御，还可以利用逃跑时的扑来避开，如果打掉它这个“装置”，它也就不会再用出来。毒怪鸟还有一个必杀，就是装死。在体力减少到一定程度后，它就会使用这招，看似和挂掉一样，如果你靠近它，就会被它起身反击，会损失不少体力。

## 飞龙の卵、夺取作战！

任务类型：采集（搬运）
限制时间：50分
指定地：密林
成功条件：将两个飞龙蛋放入交货箱
基本报酬：**たまご**券×1 (4%) LV1 **ハチミツ**×1(25%) 怪力**の**种×1(25%) 忍耐**の**种×1(25%) 荣养剂×1(20%) **たまご**券×1(1%)
任务要点：仍然是需要搬运达人的装备和强走药，从5区搬完蛋后，要从6区返回，这样可以避开飞龙的困扰。

★★★★☆☆

## 激斗！雄火龙リオレウス

任务类型：讨伐（紧急任务）
限制时间：50分
任务地点：森**と**丘
成功条件：打倒火龙**リオレウス**
基本报酬：火龙**の**鳞×1(5%) 龙骨【中】×1(25%) 龙**の**爪×3(22%) 火龙**の**翼膜×1(5%) 龙**の**牙×6(20%) 龙骨【大】×1(19%) 火龙**の**翼×1(3%) 火龙**の**骨髓×1(1%)
任务要点：火龙对于刚接触《怪物猎人》的玩家是一个难点，火龙攻击方式比较多，有火球、疾冲、扫尾、咆哮等。和它战斗防御力最好在60-70左右，武器尽量选用目前来讲比较顶级的。第一次打火龙，心中没底的话，道具方面可以多带陷阱，闪光玉和闪光玉的素材可以多带一些。

对付火龙时，关键还是扔闪光玉的技巧，要在它背冲你，转身的时候扔，这样可以保证命中。火龙在发怒的时候攻击力和速度明显上升，如果没有把握不要去和它拼。火龙的斩击弱点是头部，锤击弱点是头、颈、足、腹，弹击弱点是头、腹。

推荐和火龙交战的区为3、4、5，5区中的速龙需要进出5次才可以全部清掉。

## 大怪鸟の异常发生！

任务类型：讨伐
限制时间：50分
任务地点：森**と**丘
成功条件：打倒两只怪鸟后，时间用光或把**ネコタクチケット**放入出货箱。
基本报酬：棒状**の**骨×3（4%）龙骨【中】×2（20%）怪鸟**の**甲壳×2（42%）怪鸟**の**鳞×3(34%)
任务要点：打倒第一只怪鸟后，后面的都会直接出现在10区，如果想多打，可以一直守在10区。只为完成任务的，打两只后会提示提供支给品，然后就可以回帐篷了。除了基本报酬外，还会根据打倒的怪鸟数量来增加附加报酬。

## ドスイ-オスの毒牙

任务类型：讨伐
限制时间：50分
任务地点：密林
成功条件：打倒三只**ドスイ-オス**
基本报酬：毒袋×1(1%)LV1 龙骨【小】×2(20%)**イ-オスの**毒牙×5（20%）**イ-オスの**皮×4（20%）**カラ**骨【小】×24（20%）**イ-オスの**鳞×4（15%）**イ-オスの**毒牙×15（4%）
任务要点：多带解毒药和恢复药。打倒第一只后，后面两只的出现地点都是3区。

## 喷烟まとう王者

任务类型：讨伐
限制时间：50分
任务地点：火山
成功条件：打倒苍火龙
基本报酬：苍火龙**の**鳞×1(5%) 龙骨【中】×1(25%) 龙**の**爪×3(25%) 苍火龙**の**翼膜×1(5%) 龙**の**牙×6(20%) 龙骨【大】×1(19%) 火龙**の**骨髓×1(1%)
任务要点：苍火龙比普通火龙的体力、攻击力略高，比较喜欢在空中攻击。活动的区域为2、3、6、7，特别是在有岩浆的区，一个要注意用

避暑药，另外一个就是要注意火龙的位置，再扔闪光玉，如果中了闪光玉效果，但火龙却在岩浆里，那就不划算了。火龙体力少的时候会到7区中央睡觉，支给品中的飞刀一定要带上。用弩的话就不用担心了。苍火龙的弱点和普通火龙一样。

## リオレウス捕获大作战

任务类型：捕获
限制时间：50分
任务地点：森と丘
成功条件：捕获火龙**リオレウス**
基本报酬：火龙の尻尾×1(5%) 龙の爪×5(7%) 龙の牙×5(5%) 龙骨【小】×1(5%) 龙骨【中】×1(5%) 龙骨【大】×1(5%) 火龙の鳞×1(18%) 火龙の甲壳×1(18%) 火龙の翼膜×1(19%) 火龙の骨髓×1(5%) 火龙の翼×1(8%)
任务要点：基本战法都相同，看到火龙一瘸一拐的时候就不要再伤害它了，直接到5区的巢中准备放陷阱捕获。

## グルメ贵妇人の梦

任务类型：采集（搬运）
限制时间：30分
任务地点：森と丘
成功条件：将三个飞龙蛋放入交货箱
基本报酬：**たまご**券×1(4%) 回复药×2(25%) **ハチミツ**×2(25%) 荣养剂×1(25%) 回复药×3(15%) 荣养剂**グレート**×1(6%)
任务要点：和之前搬运两个飞龙蛋差不多，但时间比较紧,搬运达人技能和强走药是必备。路线选择5区→6区→2区比较方便。

## 见えざる飞龙、バサルモス！

任务类型：讨伐
限制时间：50分
任务地点：火山
成功条件：打倒岩龙**バサルモス**
基本报酬：岩龙の甲壳×1(10%) **マカライト**矿石×1(15%) **カラ**骨【小】×24(20%) 铁矿石×3(20%) 龙骨【大】×1(30%) 毒袋×1(4%) **マカライト**矿石×4(1%)
任务要点：岩龙在2区，在到达该区后可以使用千里眼之药来判断它的位置。岩龙从地里出来时是有攻击判定的，而且攻击力也很高要注意，可以扔染色球叫醒它。岩龙主要的攻击方式有前冲、撞击、甩尾和毒气。岩龙前冲准备时腿是没有攻击判定的，可以全力攻击它的左腿。毒气的范围是身体一周，如果是和它近身战斗，需要多带些解毒药。岩龙还是非常简单的，很容易就能通过。

## 砂漠に舞う女王

任务类型：讨伐
限制时间：50分
任务地点：砂漠岩地
成功条件：打倒雌火龙**リオレイア**
基本报酬：雌火龙の鳞×1(5%) 龙骨【中】×1(25%) 龙の爪×3(25%) 火炎袋×1(5%) 龙の牙×6(20%) 龙骨【大】×1(19%) 雌火龙の棘×1(1%)
任务要点：一旦掌握雌火龙的攻击方式，就好打的多。在它吐火的时候是最佳的攻击机会，特别是连吐3个火球时。雌火龙的冲并不是直线,它会根据你的位置有所修正。雌火龙最强的攻击是空中回旋360度用尾巴攻击，这一招不但威力大，而且还会带毒，对于新人是不小的威胁,使用这招的前兆是向后退两步。

## 密林の女王

任务类型：讨伐
限制时间：50分
任务地点：密林
成功条件：打倒樱火龙**リオレイア**
基本报酬：樱火龙の鳞×1（5%）龙骨【中】×1（25%）龙の爪×3（25%）火炎袋×1(5%) 龙の牙×6(20%) 龙骨【大】×1(19%) 樱火龙の棘×1(1%)
任务要点：基本战斗方法是相同的，樱火龙吐火的频率比普通雌火龙略高，体力和攻击力方面也有提升。

## 激斗！雌火龙リオレイア

任务类型：讨伐
限制时间：50分
任务地点：森と丘
成功条件：打倒雌火龙**リオレイア**
基本报酬：雌火龙の鳞×1(5%) 龙骨【中】×1(25%) 龙の爪×3(25%) 火炎袋×1(5%) 龙の牙×6(20%) 龙骨【大】×1(19%) 雌火龙の棘×1(1%)
任务要点:战法相同,战斗区域以3、4、5为主。

## 雌火龙リオレイアを倒せ！

任务类型：讨伐
限制时间：50分
任务地点：沼地
成功条件：打倒樱火龙**リオレイア**
基本报酬：樱火龙**の**鳞×1(5%) 龙骨【中】×1(25%) 龙**の**爪×3(25%) 火炎袋×1(5%) 龙**の**牙×6(20%) 龙骨【大】×1(19%) 樱火龙**の**棘×1(1%)
任务要点:注意把野猪清掉后再开始正式战斗。

★★★★★☆

## 铠龙グラビモスの威胁

任务类型：讨伐（紧急任务）
限制时间：50分
任务地点：火山
成功条件：打倒铠龙**グラビモス**
基本报酬：铠龙**の**甲壳×1)25%)**カラ**骨【小】×48(10%) **カラ**骨【大】×12(10%) 龙骨【中】×1(20%) 龙骨【大】×1(20%) 睡眠袋×1(10%) **カラ**骨【大】×24(4%) 龙**の**爪×24(1%)
任务要点：铠龙在前冲的时候和岩龙的打法差不多，都是攻击腿或腹部。铠龙尾巴比较大,甩尾攻击的面积也非常广，建议先断掉为好。在它发光线或用睡眠气体攻击时，可以用近身武器攻击它的翅膀边缘。用弩打铠龙，使用贯通弹或普通弹破坏它的胸甲后，向被破坏的位置打入水冷弹攻击。

## 砂漠の水龙

任务类型：讨伐
限制时间：50分
任务地点：砂漠岩地
成功条件：打倒水龙**ガノトトス**
基本报酬：水龙**のヒレ**×1(4%) 龙**の**爪×5(25%) 鱼龙**の**牙×2(25%) 鱼龙**の**颚×1(25%) 龙骨【大】×1(20%) **エビの**小壳×1(1%)
任务要点：水龙在5区。水龙的水炮攻击力很高，要格外小心，水中发的水炮可以保持距离躲避。在两侧用的鱼跃攻击力也很高，外带睡眠效果。水龙会不定时地上来“透气”，在陆地上时要注意它的甩尾，无论是范围还是攻击力都很高。此外，还有撞击，尾巴部分也会有判定，要小心。在返回水中前，水龙的“一路小跑”也是有较高攻击力的。水龙在水中时可以用音爆弹将它炸出来，弩手的话使用彻甲榴弹也可以。水龙潜入深水区时可以在水边用青蛙给它钓上来，在钓上岸后有很长的一段时间可以白白攻击，在4区的水边可以抓到青蛙。

## ガノトトスを捕まえろ！

任务类型：捕获
限制时间：50分
任务地点：密林
成功条件：捕获水龙**ガノトトス**
基本报酬：水龙**の**鳞×1(30%) 龙**の**爪×5(5%) 龙**の**牙×5(5%) 龙骨【中】×1(5%) 龙骨【大】×1(5%) 鱼龙**の**牙×1(10%) **エビの**小壳×1(10%) **バクレツアロワナ**×3(5%) 水龙**のヒレ**×1(19%) 水龙**のヒレ**×2(6%)
任务要点：密林的水龙没有鱼跃的攻击方式,其他打法大致相同，要注意该区的虫子和黑猫，虫子是清不掉的。水龙的背鳍一旦倒下了，就是捕获时机。放陷阱通常是选择水龙的着陆点,或回水中的入水点。

## 密林の水龙

任务类型：讨伐
限制时间：50分
任务地点：密林
成功条件：打倒翠水龙
基本报酬：翠水龙**の**鳞片×1(10%) 翠水龙**の**胸**ヒレ**×1(20%) 龙**の**爪×5(20%) 鱼龙**の**牙×1(14%) 龙**の**牙×5(5%) 龙骨【大】×1(20%) **バクレツアロワナ**×3(10%) **エビの**小壳×1 (1%)
任务要点：翠水龙比普通水龙略大一些，攻击方式基本相同，只是部分招式的攻击力有所变化。

## 暗の中の飞龙

任务类型：讨伐
限制时间：50分
任务地点：密林
成功条件：打倒电龙**フルフル**
基本报酬：**ブヨブヨした**皮×1(30%) 龙**の**牙×3（15%）龙**の**爪×2（15%) 龙骨【中】×1(15%) 电气袋×1(20%) 电气袋×1(4%) 龙**の**牙×15(1%)
任务要点：电龙是非常容易倒的龙，斩击弱点是颈部，平时可以主要攻击它的腿部,打倒后攻击颈部。电龙攻击方式不算多,但都十分厉害。

护身的电击攻击力较高,近身武器只能等电击结束再继续攻击。吐息的攻击力很高，而且还附加麻痹效果。吸在洞穴顶部后突然落下攻击可以靠听到声音后向前滚来回避，也可以在原地防御。

密林的电龙最初出现在4区，但等你跑到那里基本也就离开了，不妨到8区清光杂兵后提前等待。进入9、10区后要用防寒药。

## フルフルを生け捕りにせよ!

任务类型：捕获
限制时间：50分
任务地点：沼地
成功条件：捕获**フルフル**
基本报酬：**ブヨブヨした**皮×1(15%) 龙**の**爪×5(10%) 龙**の**牙×5(10%) 龙骨【中】×1(5%) 龙骨【大】×1(15%) **アルビノエキス**×1(25%) 电气袋×1(15%) 电气袋×1(4%) **アルビノエキス**×5(1%)
任务要点：电龙濒死的特点也是一瘸一拐，找好时间捕捉就可以了。

## 威胁! 铠龙グラビモス

任务类型：讨伐
限制时间：50分
任务地点：沼地
成功条件：打倒黑铠龙
基本报酬:黑铠龙**の**软壳×1(20%) **カラ**骨【小】×24(20%) 龙骨【中】×2(15%) 龙骨【大】×1(20%) 龙骨【大】×3(5%) **カラ**骨【大】×12(9%) 龙**の**爪×24(1%) 睡眠袋×1(10%)
任务要点:黑铠龙是一个十足的炮台，光线攻击的频率非常高,攻击力也比较高，而且光线攻击后经常会补上气体攻击,不容易近身。用近身武器的话可以以翅膀为主进行攻击。

## 危险物、取り扱い注意!

任务类型：采集（搬运）
限制时间：50分
任务地点：火山
成功条件：将一个火药岩放入交货箱
基本报酬：勇气**の**证×1(1%) **マカライト**矿石×1(35%) **さびた**块×1(5%) **さびた**块×1 (5%) **さびた**块×1(5%) **さびた**块×1(5%) **さびた**块×1(5%) 火药草×10(20%) **ライトクリスタル**×1(15%) 勇气**の**证×1(4%)
任务要点:火药岩在8区深处,路上杂兵多,再加上还有铠龙,搬运达人+自动标记是很重要的。此外，为了保证效率，带上强走药。

## 一対の巨影

任务类型：讨伐
限制时间：50分
任务地点：森**と**丘
成功条件：打倒雄火龙和雌火龙
基本报酬：火龙**の**骨髓×1(5%) 雌火龙**の**鳞×1(20%) 雌火龙**の**甲壳×1(15%) 火龙**の**鳞×1 (20%) 火龙**の**甲壳×1(15%) 雌火龙**の**棘×3(10%) 火龙**の**尻尾×1(10%) 火龙**の**翼×1(5%)
任务要点：游戏中第一个双龙的任务，双龙任务的特点是多数区域都是没有杂兵干扰的，不必为清杂兵犯愁。另外，双龙任务的龙都会比原来在数值上有明显下降，打起来反而简单。

有了对付雌雄火龙的经验后，打这个任务应该是不费力，要注意的是在两个龙在同一区时不要去交战。为了能获得更多战斗机会，可以带上角笛。如果心中没底，可以多带些闪光玉素材。

## 究极の矿石采掘?

任务类型：讨伐
限制时间：50分
任务地点：火山
成功条件：打败两只岩龙后直到时间结束或者将**ネコタクチケット**放入交货箱
基本报酬：岩龙**の**甲壳×1(5%) 铁矿石×2(12%) **カラ**骨【小】×12(20%) **マカライト**矿石×1(10%)，铁矿石×4(23%) 毒袋×1(10%) 龙骨【大】×1(20%)
任务要点：和之前打怪鸟任务一样，打得数量越多，最后会根据数量追加报酬。

## 决战! 一角龙モノブロス

任务类型：讨伐
限制时间：50分
任务地点：砂漠岩地
成功条件：打倒一角龙**モノブロス**
基本报酬：一角龙**の**甲壳×1(15%) **カラ**骨【小】×24（10%) 龙骨【中】×1(15%) 龙骨【大】×1(25%) 一角龙**の**背甲×1(10%) 角龙**の**颚×1(20%) **カラ**骨【小】×48(4%) **カラ**骨【大】×12(1%)
头部破坏报酬：真红**の**角×1 100%
任务要点：打角龙系的敌人可以用高台战术。10区的高台内侧，角龙是无法攻击到的，可以在内侧用弩攻击，也可以使用大剑，都是有效率的办法。使用大剑要注意找好和角龙的距离，要在它打不到你,但你能打到它的位置攻击。攻击时用○→△+○的循环攻击，这样人物的位置不会有变动。1区也有

高台不过因为两只虫子的影响，不是很好掌握距离。除了1区和10区，角龙活动的区域还有4区。在4区首要任务是清理杂兵，和角龙交战时可以使用闪光玉，钻入地下时可使用音爆弹，都是非常有效的攻击方法。

## 决战！一角龙モノブロス

任务类型：讨伐
限制时间：50分
任务地点：砂漠岩地
成功条件：打倒白一角龙
基本报酬:白一角龙の甲壳×1(15%) カラ骨【小】×24(10%) 龙骨【中】×1(15%) 龙骨【大】×1(25%) 白一角龙の背甲×1(10%) 角龙の颚×1(20%) カラ骨【小】×48(4%) カラ骨【大】×12(1%)
头部破坏报酬：白银の角×1(100%)
任务要点：除了能力略有提升外，打法和之前的一角龙完全一样。

## 死斗！角龙ディアブロス

任务类型：讨伐
限制时间：50分
任务地点：砂漠岩地
成功条件：打倒角龙ディアブロス
基本报酬：角龙の颚×1(5%) カラ骨【小】×24(5%) 龙骨【中】×1(20%) 龙骨【大】×1 (20%) 角龙の甲壳×1(25%) 角龙の牙×1(10%) 角龙の尻尾×1(10%) カラ骨【大】×24 (4%) カラ骨【小】×48(1%)
头部破坏报酬：ねじれた角×1(95%) 上质なねじれた角×1(5%)
任务要点：对付一角龙的方法同样适用，头部破坏所得的报酬需要断掉两根角。

## 一对の巨影

任务类型：讨伐
限制时间：50分
任务地点：沼地
成功条件：打倒苍火龙和樱火龙
基本报酬：苍火龙の翼×1(5%) 樱火龙の鳞×1(10%) 樱火龙の甲壳×1(10%) 苍火龙の鳞×1(10%) 苍火龙の甲壳×1(10%) 龙骨【中】×1(5%) 龙骨【大】×1(20%) 樱火龙の棘×3(10%) 苍火龙の尻尾×1(10%) 火龙の骨髓×1(10%)
任务要点：和之前的一对巨影大同小异，不过两只龙的活动范围基本比较固定，方便很多。

## 4本の角

任务类型：讨伐
限制时间：50分
任务地点：砂漠岩地
成功条件：打倒两只角龙
基本报酬：角龙の甲壳×1(30%) 角龙の甲壳×2(10%) カラ骨【小】×24(15%) カラ骨【大】×12(15%) 角龙の尻尾×1(10%) 龙骨【中】×5(15%) 龙骨【大】×2(5%)
头部破坏报酬：ねじれた角×1(95%) 上质なねじれた角×1(5%)
任务要点：岩地的那只角龙可以用老方法解决，但是要注意时间。沙漠的那只可以多用闪光玉、音爆弹等限制行动，这样便能提高速度，2区有3只速龙，不要离它们太近。

## 巨大龙の侵攻

任务类型：讨伐
出现条件：所有任务全通过
限制时间：50分
任务地点：城寨
成功条件：打倒老山龙或时间用完后城寨健在
基本报酬：勇气の证×1(1%) 老山龙の鳞×1(25%) 老山龙の甲壳×1(25%) 老山龙の鳞×1 (15%) さびた块×1(5%) さびた块×1(5%) さびた块×1(5%) さびた块×1(5%) さびた块×1(5%) 老山龙の爪×1(9%)
任务要点：老山龙的弱点是腹部，应集中攻击。此外，移动时爪子带风压，而且爪子和尾巴有很高的攻击力，要特别小心。到了5区后，老山龙会攻击城寨。如果在时间用完后没把城寨完全破坏，任务也算成功。打倒老山龙后，可以在头、爪、腹各剥取3次，不过一般情况时间是不够的，除非有高速剥取的技能。

## 天と地の怒り

限制时间：50分
任务地点：大斗技场
成功条件：打倒金火龙和银火龙
基本报酬：银火龙の翼×2(5%) 金火龙の鳞×2(13%) 金火龙の甲壳×1(10%) 银火龙の鳞×2(2%) 银火龙の甲壳×1(10%) 龙骨【中】×2(15%) 龙骨【大】×1(10%) 金火龙の棘×3(10%) 银火龙の尻尾×1(5%) 火龙の骨髓×1(10%)
任务要点：金银火龙的斩击弱点变为翅膀部位，弱点属性都变为了雷。金银火龙经常能用一些“标准连续技”，发怒之后无论是攻击力还是速度都有提升。打法是用闪光玉等道具限制它们的行动，然后集中攻击一只。这个任务建议在得到中期装备后再来。




特别优惠 一次性购买3件及3件以上，30元/件




**最终幻想云狼T恤**

●正面印有FFVII AC的标志，背面是片中克劳德衣服上的代表性云狼图案，超大迫力威风十足，如此拉风的云狼T恤你也能拥有！不要错过机会呦！




**哈罗主题T恤**

●动画高达SEED DESTINY中的可爱哈罗登场！衣服上印有HARO字样和一个微笑的哈罗图案，白色的衣服配合绿色的哈罗，给你带来一个清清凉凉的夏天！

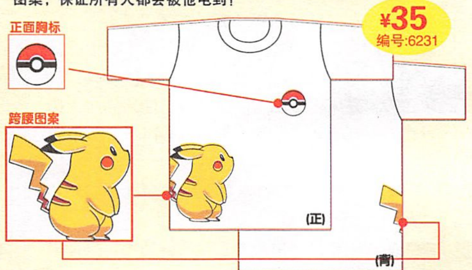



**变形金刚T恤**

●强悍——经典之作变形金刚给人带来的强烈震撼决非时间可以消磨。仅仅看到博派和狂派的标志就足以让人心驰神往。黑色的衣服搭配博派和狂派的标志拉风至极，衣服正面的左下角印有“TRANS FORMERS”的标志LOGO。

**口袋妖怪皮卡丘T恤**

●摇摇耳朵，晃晃尾巴，动漫游戏全方位的世界超人气明星，滚滚胖胖又拽到家的电气老鼠皮卡丘在今夏彻底释放它的电力。颜色鲜活亮丽，前后跨腰的设计独具特色，再配合标志性的精灵球图案，保证所有人都会被他电到！







**生化危机主题T恤**

●热爱游戏热爱生化系列的你有没有想过“生化”会进入现实生活中来？不要紧张，来到现实的不是恐怖的病毒，而是这款生化主题T恤。黑色的衣服中央印有醒目的生化标志，迫力十足酷的有型有款。




**KERORO军曹T恤**

●近年来气焰最嚣张，在蓝星上大肆活动的人气青蛙是也！白色的衣服正面印军曹的可爱图案，背面则是KERORO的标志星星。配色清爽，图案简洁而显眼，活力十足。

时间尚未进入盛夏，可我们的T恤早已进入了热销阶段。最终幻想和哈罗T恤大卖，6174、6185两个旧款甚至断货，福音警报T恤也首次登上我们的热销排行榜。每款T恤之间都在进行着激烈的“斗争”，风云变幻，所以想买的人最好早下决断，说不定下次哪一款就没货了哦。

**编号6174海贼王主题T恤 编号6185福音战士T恤 现已完全售空，请勿继续汇款！**

# 向烈日挑战 秀出自我真个性！

每张汇单邮费一律10元！

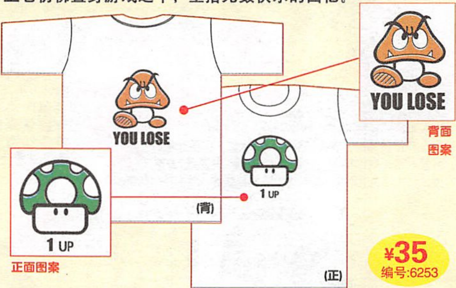



### EVA福音战士警报主题T恤

●使徒袭来！警报！经典之作《福音战士》早已经是无人不知无人不晓。正面的红色条纹和黑色大字突显紧张气氛，忠实再现原作中使徒袭来时屏幕上所闪现的警告字样，背面为初号机的个性头像，彻底再现原作精髓所在。

### 经典马里奥主题T恤

●回想最早FC机上的马里奥兄弟给我们带来多少欢乐，现在这些老朋友以T恤的形式走进我们的身旁。衣服正面印有加命蘑菇，背后则是“TOU LOSE”的图案，整体风格轻松而经典，穿上它仿佛置身游戏之中，重拾无数快乐的回忆。




### 高达夏亚主题T恤

●是男人就要开扎古！看到“夏亚专用”这几个火焰般的红色大字，凡是真正的高达FANS必定会热血沸腾吧。燃烧热情就在今夏，经典款式切莫错过！







### 生化危机STARS小队T恤

●超人气经典款式再度推出！质地款式保持原有高水准，去年没有买到的人如今可要赶紧出手，不要再错过这个千载难逢的好机会啊！

（所有图片仅供参考 产品以实物为准）

### 热销TOP排行榜

**1 6208 哈罗主题T恤**
仍然牢牢占据着第一名宝座！看来高达与哈罗的魅力果然是不可小瞧，看目前这个势头大有断货的意思。

**2 6275 最终幻想云狼T恤**
上期的第2名，销量紧追哈罗T恤。虽然电影版热潮已经过去，但最终幻想游戏系列的人气却持之以恒的发挥着惊人的功效。

**3 6242 福音战士警报T恤**
新登榜！警报，使徒袭来，1号机出动！设计如此有“感觉”有“味道”的T恤不上榜才是件怪事，把动画中经典的一幕带到现实。

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗。每款T恤限量发售，预购从速。

我们提供L号(中号，适合身高165cm以下瘦体形)和XL号(大号，适合身高165cm及以上壮体形）两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸(先到先选，如遇L号断码，我们将寄出XL号)、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们准确迅速的发货。

**凡购买任意3件及3件以上均享受特别优惠价30元/件**

### 邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例:周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中!

每张汇单邮费一律10元！



# 次世代商城

**经典周边再汇集，动漫魅力无限放！**

## 邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。（例：周边1034,2046,3047）会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元（含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费）。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 邮购电话：010-64472177/64472180

**每张汇单邮费一律10元！**

可爱与时尚对决，萌与酷的比拼，本期的商品正突出了这两种截然不同的风格。两款小魂和莫可拿的玩偶都制作的精致可爱，摸起来手感舒适，自己玩或者拿来送人都是相当赞的礼物。EVA的领带和Fate帽子走的则是个性路线，前卫简约的设计，黑红白三种颜色的组合，穿戴起来酷味不言而喻。而魔法老师和SEED玩偶也相当独特，通过换装来打造百变造型吧！





新款上市

¥89 编号:2956

### 高达SEED换装玩偶三件组

●全套包括基拉、露娜玛丽亚和斯黛拉。大头形象可爱有趣，高约10CM，每款都有便服版、军服版2套造型，且头部、上下身、配件等关节均可插拔，随你开创新奇玩法。

### 死神魂玩偶A款

¥25 编号:2934

●《死神》中人气最高的角色是谁？自然是既可爱又搞笑的魂啦！这个K歌之王的魂玩偶制作精致，手持麦克风劲歌热舞，一脸认真的表情生动有趣，看了就想让人捏一把。

新款上市

¥25 编号:2945

### 死神魂玩偶B款

●和A款的材质相同，摸起来手感舒适，大小也在24*13CM左右，手举双剑身着死霸装，帅气凛然。放在自己的床头或者送人，都一样别出心裁。



新款上市

¥29 编号:2923

### Fate酷黑帽子

●赛芭的威风飒气，绝对是Fate受到欢迎的原因。帽子本身的做工透气性好，前方的LOGO绣花更是一针一线充分体现原作韵味，戴起来有型有款。

### EVA时尚领带

●EVA的魅力洋溢全身。设计简洁前卫，黑色领带上写着那句著名的台词「あなた谁？」将EVA特有的酷味彻底彰显，男女同样适合佩戴。

¥15 编号:2967



### 羽翼莫可拿玩偶B款（白色）

●最早在《魔法骑士》中出现的超可爱莫可拿终于实体化了！可爱度真实度都完全再现，让人舍不得把视线挪开。

¥19 编号:2989



新款上市

¥25 编号:2978

### 魔法老师Q版人物Vol.3五件组

●包括茶茶丸、佐佐木时绘、和泉亚子、大河内明、明石裕奈5位超萌人气角色，均附带魔法阵透明底座，各关节可拆卸，还可以随意互换女仆装和制服。



新款上市

¥19 编号:2990

### 羽翼莫可拿玩偶A款(黑色)

●黑色版的莫可拿玩偶，额头上的宝石也是蓝色的，不过和白色的一样可爱。高约11CM左右，附带吸盘。喜欢与众不同的人自然要选择这款啦。



### 犬夜叉铁碎牙钥匙环

●看过《犬夜叉》的人想必对传奇般的铁碎牙记忆深刻吧？从刀柄至刀身完全再现原著，特殊的环扣设计方便挂在书包、腰带上作为装饰品。

¥19 编号:2912





¥29 编号:2901

### 草莓棉花糖浴室篇5件组

●草莓棉花糖中那些超级可爱的小MM，在浴室中展开一场泡泡战。系列包括伸惠、千佳、茉莉等5人，神色形态逼真有趣活灵活现，将每个人的性格完全展现出来。



¥45 编号:2888

### 高达打火机徽章项链套装

●十字勋章充满了霸气豪情，上面的吉翁标志象征着男子汉的荣耀。份量十足，刻有“ZEON VICTORIA CROSS”的字样，打火机上也有同样的浮起标志，

### 死神头巾钥匙环套装

●阿散井恋次的全套装备！红黑相间的大头巾，时尚华丽。配套的蛇尾丸钥匙环精巧独特。



¥29 编号:2899

### 灼眼的夏娜黄晶吊坠项链

●人气动画《灼眼的夏娜》的超精美饰品，真实再现夏娜所戴的「天壤的劫火」。水晶质地温和滑润，外面固定水晶的银色绞纹也极其细致，晶莹闪耀，保证令你心动不已。



¥29 编号:2866

### 最终幻想蓝晶吊缀项链

●曾经的感动，水晶一直是最终幻想系列的特色之一。吊缀晶莹剔透，水晶冰蓝的色泽将肌肤衬托得更加洁白，纹理曲线优美，触感清凉冰莹，给每天的游戏生活多一丝闪耀点缀。



¥39 编号:2877



¥29 编号:2822

### 福音战士星与星座迷你摆设人形系列3代4件组

●EVA星与星座系列第3弹！包括双鱼座明日香、山羊座碇唯、水瓶座版和满月兔版的凌波丽，台座上绘有对应的星座标志，平均高约6CM左右。



# 次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷




市面上最酷的杂志，粗野加前卫，独特的风格吸引了无数眼球，每期上市必爆抢，成为市场宠儿。本期围绕六月足球世界杯介绍相关时尚潮流，保你过足瘾。附赠开瓶器挂饰更酷，夏季的凉爽挂在心头。

## SO COOL 2006年第(6)期

■定价：15元　上市热卖中




三大特辑——E3展会潜在信息深度剖析，《合金装备》系列历史完全回顾，游戏机手柄的发展与变迁。首次全彩制作，经典游戏歌曲CD大集合。

## 游戏批评06夏季号

■定价：12元　6月10日上市




《哆啦A梦 野比的恐龙2006》上映纪念特辑，一比一等身大尺寸"KERORO军曹"第二届中国国际动漫节杭州一线报道，更多内容精致赠品无限纷呈。

## TOYS(6)

■定价：9.80元　6月6日上市

《口袋迷4》登场啦！集合近期口袋妖怪的最新动向，动画、电影、游戏和音乐，收录在最新一辑中。还有精彩光盘以及精美礼品赠送，每一份礼物都是值得口袋迷珍藏。本辑抽取「电子图鉴」十台，别错过

## 口袋迷(4)

■定价：18元　6月10日上市




卷首特辑 最终幻想计划/特别策划 死硬到底/完全攻略 达芬奇密码/杀手 血腥报酬 彻底攻略第一回/WINBACK2 完全解析

## 电子游戏软件2006年第12期

■定价：9.80元　6月8日上市




口袋妖怪盛大十周年纪念，包括《口袋中的秘密》秘卷及白金收藏歌集DVD，珍贵资料影象值得你收藏，大量内容首次公开，不能错过！

## 口袋十年

■定价：15.00元　只限邮购




不朽的系列大作，吸引了无数游戏玩家，详实的资料收集，珍贵人设原画首次暴光，从未公开过的生化秘密资料大详解，附赠DVD精彩光盘无敌超值价22元。

## 生化危机十年

■定价：22.00元　最后邮购机会




游戏史上第一个满分RPG游戏，游戏系统攻略，剧情对话，关卡难点，隐藏秘技第一时间全公开，DVD影像光盘，豪华版附赠男主角招牌挂饰收藏佳品。

## 最终幻想XII完全攻略本

■定价：豪华版24.80元　只限邮购




游戏史上第一个满分RPG游戏，游戏系统攻略，剧情对话，关卡难点，隐藏秘技第一时间全公开，DVD影像光盘，豪华版附赠男主角招牌挂饰收藏佳品。

## 石田彰挚爱收藏

■定价：48元　6月初上市

**电子游戏软件**

| | |
|---|---|
| 2006年第1～12期 | 9.80元 |

**动感新势力**

| | |
|---|---|
| 27～31、34、36、38、39、40期 | 9.80元 |

**电子天下・掌机迷**

| | |
|---|---|
| 第21期、26～28、30～49期 | 9.80元 |
| 第50～57期 | 5.80元 |

**电玩新势力DVD**

| | |
|---|---|
| 33～35、38～55期 | 9.80元 |

| | |
|---|---|
| 游戏批评06春季号、夏季号(新) | 12元 |
| 口袋迷(4) | 18元 |
| SOCOOL第(1～8)期(5期已售完) | 15元 |
| TOYS第(1～6)期(5期已售完) | 9.80元 |
| 口袋十年 | 15元 |
| 生化危机十年 | 22元 |

注：◆口袋迷(1～3)已全部售完　◆口袋妖怪收藏大图鉴(第二版)已售完　◆最终幻想XII攻略本普通版已售完，仅余少量豪华版　◆高达立体挂钟已售完　◆2005标准掌机典藏已售完，请勿邮购

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱　发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

# GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表

截止统计时间：2006年5月30日(以前的请翻阅杂志)

| 发售日 | 游戏名称 | 厂商 | 类型 |
|---|---|---|---|
| 2006年6月1日 | Scurge: Hive | Orbital | ACT |
| 2006年8月3日 | 节拍天国 | 任天堂 | RAG |
| 2006年 | 最终幻想5 | SQUARE ENIX | RPG |
| 2006年 | 最终幻想6 | SQUARE ENIX | RPG |
| 2006年 | 合金弹头1 | SNK PLAYMORE | ACT |
| 2006年 | 合金弹头2 | SNK PLAYMORE | ACT |
| 2006年 | 合金弹头3 | SNK PLAYMORE | ACT |
| 2006年 | 合金弹头X | SNK PLAYMORE | ACT |

# PSP游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表

截止统计时间：2006年5月30日(以前的请翻阅杂志)

| 发售日 | 游戏名称 | 厂商 | 类型 |
|---|---|---|---|
| 2006年6月8日 | 吉他少年 | KOEI | RAG |
| 2006年7月6日 | 铁拳 黑暗复苏 | NAMCO | FTG |
| 2006年7月6日 | 勇气故事 新的旅者 | SCE | RPG |
| 2006年7月13日 | 天外魔镜 第四默示录 | HUDSON | RPG |
| 2006年7月20日 | 死神BLEACH 魂之热斗3 | SCE | FTG |
| 2006年8月3日 | SD高达G世纪P | BANDAI | SLG |
| 2006年6月29日 | 我的暑假 | SCE | AVG |
| 2006年 | 瓦尔哈拉骑士 | MMV | ACT |
| 2006年 | 合金装备 索利德 OPS | KONAMI | ACT |
| 2006年 | 摩托GP | NAMCO | RAC |
| 2006年 | CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ | SQUARE ENIX | ARPG |
| 2006年 | 我是航空管制员 | EA | SLG |
| 2006年 | 胜利十一人10 | KONAMI | SPG |
| 2006年 | 皇牌空战X | NAMCO | STG |
| 2006年 | 皇帝的财宝 | CIIMAX | ARPG |
| 2006年 | 罪恶工具 审判 | SAMMY | ACT |
| 2006年 | 合金弹头合集 | SNK PLAYMORE | ACT |
| 2006年 | 极魔界村 | CAPCOM | ACT |
| 2006年 | 游戏王GX | KONAMI | ACT |
| 2006年 | 数码武装 传染 | KONAMI | FPS |

| 发售日 | 游戏名称 | 厂商 | 类型 |
|---|---|---|---|
| 未定 | Resort | NAMCO | AVG |
| 未定 | 赏金猎人 | NAMCO | ACT |
| 未定 | GURUMIN | FALCOM | ARPG |

# NDS游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新NDS软件发售时间表

截止统计时间：2006年5月30日(以前的请翻阅杂志)

| 发售日 | 游戏名称 | 厂商 | 类型 |
|---|---|---|---|
| 2006年6月15日 | 怪盗鲁索 | NAMCO | AVG |
| 2006年6月22日 | 魔法假期 五星连珠之时 | 任天堂 | RPG |
| 2006年6月 | 重装传说 钢之季节 | SUCCESS | RPG |
| 2006年7月6日 | 洛克人ZX | CAPCOM | ACT |
| 2006年7月13日 | 火影忍者RPG3 灵兽VS木叶小队 | TAKARATOMY | RPG |
| 2006年7月13日 | 黑客计划 觉醒 | 任天堂 | AVG |
| 2006年7月27日 | 古惑狼 | Vivendi | ACT |
| 2006年7月27日 | 甲虫王者 通往最伟大的冠军之路2 | SEGA | RPG |
| 2006年7月27日 | 马里奥篮球 3on3 | 任天堂 | SPG |
| 2006年8月3日 | 星际火狐 指令 | 任天堂 | STG |
| 2006年8月24日 | 最终幻想3 | SQUARE ENIX | RPG |
| 2006年8月 | 新牧场物语 | MMV | SLG |
| 2006年9月25日 | 马里奥VS大金刚2 | 任天堂 | ACT |
| 2006年11月15日 | 恶魔城 遗迹的肖像 | KONAMI | ACT |
| 2006年 | 星之卡比DS | 任天堂 | ACT |
| 2006年 | 耀西岛2 | 任天堂 | ACT |
| 2006年 | 最终幻想 水晶编年史 | SQUARE ENIX | RPG |
| 2006年 | 不可思议的迷宫 风来的西林 | SEGA | ARPG |
| 2006年 | 暴风传说 | NAMCO | RPG |
| 2006年 | SNK VS CAPCOM卡片战士DS | SNK PLAYMORE | TAB |
| 2006年 | 真・女神转生DS | ATLUS | RPG |
| 2006年 | 口袋妖怪 珍珠 | 任天堂 | RPG |
| 2006年 | 口袋妖怪 钻石 | 任天堂 | RPG |
| 2006年 | 真・三国无双DS | KOEI | ACT |
| 2006年 | 远古封印之炎 | 任天堂 | SRPG |
| 2006年 | 自制机器人DS | 任天堂 | ARPG |
| 2006年 | 怪盗瓦里奥 | 任天堂 | ACT |
| 2006年 | 逆转裁判4 | CAPCOM | AVG |
| 2006年 | 胜利十一人DS | KONAMI | SPG |
| 2006年 | JUMP明星大乱斗2 | 任天堂 | ACT |
| 未定 | 超级机器人大战DS | BANPRESTO | SRPG |
| 未定 | 赛尔达传说 幻影沙漏 | NINTENDO | ARPG |
| 未定 | 我们的太阳DS | KONAMI | ARPG |

# 掌机迷2006年第十一期抽奖

PSP豪华版






NDSL主机



1名

M3-SD P 烧录卡



5名

M3-miniSD P 烧录卡



5名

SC-miniSD 烧录卡






EZ-FLASH4 烧录卡




## 参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.57的抽奖活动截止时间为6月20日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

## 55期中奖名单

**PSP**

| 地区 | 姓名 |
|---|---|
| 河北邯郸 | 季成达 |

**NDS**

| 地区 | 姓名 |
|---|---|
| 黑龙江大庆 | 周　阳 |

**M3-SD P 烧录卡**

| 地区 | 姓名 |
|---|---|
| 浙江德清 | 吴云腾 |
| 云南昆明 | 杨　超 |
| 上海 | 宋毅磊 |
| 上海 | 夏秋捷 |
| 湖北黄石 | 高　望 |

**M3-MINISD P 烧录卡**

| 地区 | 姓名 |
|---|---|
| 北京 | 岳欣彬 |
| 河北邯郸 | 王　龙 |
| 广东高州 | 麦嘉杰 |
| 内蒙古包头 | 马利麒 |
| 广东云浮 | 郭志伟 |

**SC-MINISD**

| 地区 | 姓名 |
|---|---|
| 广东湛江 | 郭震华 |
| 上海 | 庞彭建 |
| 浙江杭州 | 郭彬成 |
| 上海 | 陈　悦 |
| 江苏通州 | 李立伟 |
| 河南许昌 | 陈　睿 |
| 浙江温州 | 林晓东 |
| 广东珠海 | 刘兆林 |
| 内蒙古包头 | 刘　键 |
| 江苏苏州 | 刘　秦 |

**EZ-FLASH4**

| 地区 | 姓名 |
|---|---|
| 吉林长春 | 周利明 |
| 福建福州 | 李　昊 |
| 山西太原 | 周　翔 |
| 湖北黄石 | 彭　波 |
| 山东诸城 | 李洋滨 |
| 黑龙江哈尔滨 | 孙　巍 |
| 辽宁鞍山 | 邹思宁 |
| 湖北武汉 | 胡　磊 |

GAME SOFTWARE 电子游戏软件

TOYS

6月6日全面上市！

定价：9.80元

酷玩意 Vol.6

精美赠品 新鲜内容

初夏全面关注




口袋迷
POKéMON FAN 4
超值赠品1
口袋妖怪珍品方巾
轻松雪拉比
随机获取一款
快乐皮卡丘
超值赠品2
反
正
口袋清凉折扇
超值赠品3
口袋迷光盘
口袋妖怪剧场版最新影片大收录，动画剧情继续深度挖掘。保证你看得过瘾！还有更多丰富内容收录盘中！口袋迷必看！
超值大抽奖